

UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y
PRIMARIA



TESIS

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA
I.E.I N° 011 AMARILIS-2018”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

AUTORA: Gonzales Justiniano, Diana Flor

ASESORA: Claudio Pinedo, Jhoyse Milú

HUÁNUCO – PERÚ

2021

U

D

H



UDH
UNIVERSIDAD DE HUANUCO
<http://www.udh.edu.pe>

TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional()
- Trabajo de Investigación ()
- Trabajo Académico ()

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Calidad educativa y desarrollo académico

AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título

Profesional de Licenciada en Educación Básica:

Inicial y Primaria

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ()
- Fondos Concursables ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 47195572

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 07036817

Grado/Título: Doctora en ciencias de la educación

Código ORCID: 0000-0003-2857-5976

DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Pumayauri De La Torre, Laddy Dayana	Doctora en ciencias de la educación	41239006	0000-0002-3695-6237
2	Aguirre Palacin, Joel Guido	Doctor en ciencias de la educación	42852140	0000-0002-3332-7312
3	Valerio Gonzales, Karim Miluzca	Maestra en ciencias de la educación con mención en docencia en educación superior e investigación	40147585	0000-0002-2221-8815



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 11:30 am horas del día 28 del mes de mayo del año 2021, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunieron el sustentante y el Jurado Calificador mediante la plataforma virtual Google meet integrado por los docentes:


(Presidente) : Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre
(Secretario) : Dr. Joel Guido Aguirre Palacin
(Vocal) : Mg. Karim Miluzca Valerio Gonzáles


Nombrados mediante la Resolución N° 0052-2021-D-FCEyH-UDH, para evaluar la Tesis intitulada: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA I.E.I N° 011 AMARILIS-2018”** presentado por el (la) Bachiller en Ciencias de la Educación: **Diana Flor GONZALES JUSTINIANO**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Básica: Inicial y Primaria.


Dicho acto de sustentación se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del Jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo (a) **APROBADA** por **UNANIMIDAD** con el calificativo cuantitativo de **13 (TRECE)** y cualitativo de **SUFICIENTE** (Art. 54)

Siendo las 13: 05 a.m. horas del día viernes 28 del mes de mayo del año 2021, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.


Secretario


Presidente


Vocal

DEDICATORIA

A mis progenitores y demás personas por apoyarme y guiarme en cada dificultad durante la realización de mi presente trabajo.

AGRADECIMIENTO

- A la Universidad de Huánuco por ser la casa de estudio donde se realizó la investigación.
- A los docentes de la Universidad de Huánuco por su apoyo durante toda la carrera profesional
- A la asesora Dra. Claudio Pinedo Jhoyse Milú por su orientación y soporte que fueron pilares de esta investigación
- A la directora de la I.E.I. N° 011 por haber permitido la aplicación del proyecto.
- A la Prof. Rocío Gonzales del aula claveles por su orientación durante la aplicación del trabajo de investigación.
- A los niños del aula claveles por haber colaborado con la presente investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE	IV
ÍNDICE DE CUADROS.....	VI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	VII
RESUMEN.....	VIII
INTRODUCCIÓN.....	IX
CAPÍTULO I.....	11
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	11
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	13
1.3. OBJETIVO GENERAL.....	13
1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
1.7. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	14
CAPÍTULO II.....	15
MARCO TEÓRICO	15
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
2.1.1. A NIVEL INTERNACIONAL.....	15
2.1.2. A NIVEL NACIONAL	17
2.1.3. A NIVEL LOCAL.....	20
2.2. BASES TEÓRICAS	23
2.2.1. EL JUEGO:	24
2.2.2. FUNCIONES DEL JUEGO	25
2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....	25
2.2.4. TIPOS DE JUEGO	26
2.2.5. LOS JUEGOS TRADICIONALES	27
2.2.6. METODOLOGÍA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	29
2.2.7. MOTRICIDAD.....	35
2.2.8. IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD	35
2.2.9. MOTRICIDAD GRUESA.....	36
2.2.10. ETAPAS DE DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA...	37

2.2.11. ÁREAS DE LA MOTRICIDAD GRUESA.....	38
2.2.12. EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA	40
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS	44
2.4. HIPÓTESIS:	45
2.5. VARIABLES:	45
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE	45
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE.....	45
2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE	45
2.6. CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES (DIMENSIONES E INDICADORES)	46
CAPÍTULO III.....	49
MARCO METODODOLÓGICO.....	49
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	49
3.1.1. ENFOQUE	49
3.1.2. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	49
3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	50
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	50
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	51
3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.....	52
CAPÍTULO IV	53
RESULTADOS	53
4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS	53
4.1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST	53
4.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST.....	59
4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS	64
CAPÍTULO V	66
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	66
5.1. SEGÚN LAS BASES TEÓRICAS:	66
5.2. CON EL PROBLEMA FORMULADO:.....	68
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES.....	70
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	71
ANEXOS	75

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 01 POBLACIÓN Y MUESTRA DE LOS ALUMNOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E.I. N°011 AMARILIS-2018.	51
CUADRO N° 02: RESULTADOS DEL PRE TEST APLICADO A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 011 Amarilis 2018	55
CUADRO N° 03: RESULTADOS DEL POST TEST APLICADO A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 011 Amarilis 2018	60
CUADRO N° 04 CUADRO DE CONTRASTACIÓN	63
CUADRO N° 05 ESTADÍSTICOS DE MUESTRAS RELACIONADAS	65
CUADRO N° 06 PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS	65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 01: RESULTADOS DEL PRE TEST APLICADO A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 011 Amarilis 2018.....	58
GRÁFICO 02: RESULTADOS DEL POST TEST APLICADO A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 011 Amarilis 2018.....	63
GRÁFICO N° 03 DIFERENCIA ENTRE EL GRUPO DE CONTROL Y EL GRUPO EXPERIMENTAL DESPUÉS DEL PRE Y POST TEST	64

RESUMEN

La presente investigación tubo como propósito determinar si los juegos tradicionales logran mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 011 Amarilis – Huánuco, 2018. El objetivo general fue determinar si la aplicación de juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años del GE aula claveles. Esto se logró mediante los objetivos específicos, para lo cual fue necesario determinar el nivel de motricidad antes y después de haber aplicado los juegos tradicionales. La metodología aplicada en los juegos tradicionales se dio a través de tres procesos pedagógicos: inicio, desarrollo y cierre.

La investigación es aplicada, de tipo cuasi experimental, cuya población estuvo constituida por los alumnos matriculados del año 2019 en el aula de 4 años del aula “claveles” y “orquídeas”, habiendo tenido una población muestral en el GE constituida por 9 niños y 15 niñas, en total son 24 estudiantes. En el GC se constituyó por 11 niños y 13 niñas con un total de 23 estudiantes. Se utilizó el instrumento lista de cotejo para poder identificar si los niños realizaban los juegos tradicionales, donde se evaluó las actividades motrices mediante la observación. Se aplicó el pre test para conocer el nivel de motricidad gruesa de los niños de ambos grupos donde se evidenció que el 38% del GE tenían desarrollado su motricidad gruesa, mientras que en el GC el 43% de los niños también tenían desarrollado esta habilidad, demostrando que en ambos grupos existía deficiencia motriz. Luego de la aplicación de los juegos tradicionales, se pudo observar que los niños del GE mejoraron su motricidad gruesa en un 96%. Demostrando que los juegos tradicionales desarrollan las capacidades comprende su cuerpo y se expresa corporalmente.

Por lo que se concluye que la aplicación de juegos tradicionales si influyo de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 011 Amarilis – Huánuco, 2018.

Palabra clave: juegos tradicionales, motricidad gruesa

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se realizó con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 AMARILIS-2018. Debido a que los niños tenían dificultad para realizar movimientos específicos con sus brazos y piernas. El desarrollo de la motricidad gruesa es indispensable en la actualidad ya que en los primeros años esta se perfecciona, pero a causa del sedentarismo, además del mal uso de la tecnología (celulares, laptops, tablets, etc.) esta no se llega a desarrollar, en ese sentido se buscó solucionar esta problemática mediante la aplicación de juegos tradicionales a través de juegos como el tumba latas, las escondidas, el rey manda, entre otros.

El objetivo de la presente investigación, fue mejorar la deficiencia de la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la I.E.I N°011. Aplicando la metodología de los juegos tradicionales para lo cual fue necesario identificar el nivel de motricidad gruesa, luego diseñar los juegos de acuerdo al contexto y la necesidad de los estudiantes, después aplicar los juegos tradicionales y finalmente evaluar la motricidad gruesa. Además se fabricó algunos materiales para poder emplearlos durante los juegos.

La investigación es cuasi experimental con dos grupos predeterminados ya que busca verificar si mediante ellos mejoran la motricidad gruesa, donde se midieron los datos mediante el instrumento de observación “lista de cotejo”. El trabajo de investigación fue estructurado de la siguiente manera:

El capítulo I, presenta, descripción del problema, Formulación del problema, objetivo general, Objetivos específicos, Justificación del tema de la investigación, Limitaciones de la investigación, Viabilidad de la investigación

El Capítulo II, muestra el marco teórico, donde se describen los antecedentes, bases teóricas, definición de términos, hipótesis, variables y cuadro de operacionalización de variables.

El Capítulo III, contiene la metodología de la investigación, tipo de investigación población y muestra y técnicas e instrumentos de

recolección de datos.

El Capítulo IV, se da a conocer los resultados, el procesamiento de datos (cuadros estadísticos con su respectivo análisis e interpretación) y la contratación de hipótesis y prueba de hipótesis

El capítulo V, muestra la contratación de resultados del trabajo de investigación, las conclusiones y recomendaciones de la presente investigación.

La tesista.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El juego es la principal actividad infantil para el niño, ya que gracias a ella el niño logrará explorar el mundo, conocerlo y aprender del mismo, partiendo desde este aspecto, se puede manifestar que los niños para enfrentar al mundo requieren una organización motora adecuada.

Según Haeussler & Marchant (2009) la mejora psicomotriz es muy sustancial en el sentido de una educación completa con calidad, debido a que se conoce como el desarrollo de los aspectos intelectuales y motrices de la persona que logran un mejor desenvolvimiento en el lugar en que esté.

Además el Minedu (2016) expone que en el País el marco metodológico que sitúa a la enseñanza y aprendizaje del desarrollo del Área Psicomotriz, se sustenta en la orientación corporal. Esta orientación entiende al “organismo” más lejos de su realidad fisiológica, ya que necesita realizar, analizar, percibir, conocer, y expresar. Asimismo, asume que el ser humano constantemente construye su persona; que cambiará por toda la vida, y este se evidencia en el cambio progresivo de su retrato físico.

En el país es necesario desarrollar la motricidad, debido al sedentarismo y mal uso de la tecnología. Ya que estos limitan al niño a solo ver videos, jugar con el celular. Dejando así de lado la actividad motriz, algo que es esencial desarrollar en los primeros años de vida.

A partir de esta realidad, la presente investigación busca mejorar la movilidad de sus extremidades superiores e inferiores de los infantes desde el aula para que más adelante no tengan dificultad al desenvolverse físicamente ni intelectualmente, ya que mediante la actividad física el niño desarrolla su inteligencia además de su coordinación motora.

A lo largo de las clases pre profesionales en la Institución Educativa Inicial N° 011 en el año 2017, se observó en los talleres de motricidad algunas **características** deficiencias motoras gruesas del esquema corporal tales como: coordinación, flexibilidad, lateralidad y equilibrio; todo esto se evidenció debido a que los niños no pueden lanzar una pelota; no pueden saltar con un pie, no pueden llevar una pelota con el pie, dificultades de coordinación, no pueden mencionar las partes de su cuerpo, no reconocen las partes de su cuerpo, no comunican sus necesidades y tienen dificultad al desplazarse en línea recta, ocasionando en los niños una frustración. Todo esto era a **causa** de que los docentes tenían pocas estrategias para realizar diversos juegos, no tenían en cuenta que el juego era significativo en la etapa infantil, desconocimiento de las maestras respecto de los procesos madurativos del infante, los niños solo tenían un vínculo con uno de sus padres y ellos les entregaban sus celulares táctiles para que no jugaran, además no contaban con un aula implementada para realizar el taller de motricidad y finalmente se evidenció la carencia de recursos didácticos que ayudan al desarrollo motor.

Estas deficiencias traerán como **consecuencia** llegar a edades avanzadas con problemas a nivel motriz, debido a que no podrán responder al rendimiento motor que se espera para una determinada edad, poco interés por las actividades físicas, problemas en otras áreas. Además, se pueden presentar dificultades de manejo del cuerpo.

Todas estas deficiencias en la Institución Educativa nos llevaron a plantear como alternativa de solución, la realización de los juegos tradicionales, ya que mediante él se buscó iniciar el juego dinámico e interactivo entre los infantes, ante una sociedad sedentaria, ya que la motricidad gruesa se desarrollo mediante juegos y actividades físicas.

Los juegos tradicionales al ser una estrategia llamativa, variada, dinámica, atractiva y muy interactiva, capta fácilmente la atención de los niños, donde ellos se involucran y desarrollan integralmente. También se puede destacar que por medio de cada juego mejoran una habilidad, por ejemplo ellos mejoran su equilibrio mediante la rayuela, en el tumba latas, desarrollan su coordinación óculo manual, en el fútbol, desarrollan su coordinación óculo- podal. A través de esta estrategia se pronosticó que los niños mejoraran su motricidad gruesa, debido a las diversas actividades motoras que van a desarrollar. Lo dicho permite manifestar la siguiente pregunta:

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Problema general

¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilis – 2018?

1.3. OBJETIVO GENERAL

Determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis – 2018.

1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilis – 2018.
- Diseñar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilis – 2018.
- Aplicar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilis – 2018.
- Evaluar la motricidad gruesa en los niños después de aplicar los juegos tradicionales en los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilis – 2018.

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación refuerza el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños mediante los juegos tradicionales, y también los motivan a desenvolverse académicamente. Beneficia a los docentes, alumnos y al jardín. A los docentes porque les sirve como una estrategia innovadora que podrá ser usada fácilmente, a los alumnos porque les ayuda a desarrollarse integralmente, y por último al jardín para contribuir en la mejora de su calidad educativa, el trabajo va trascender en el futuro por ser una metodología práctica.

1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación tubo las siguientes limitaciones: el tiempo porque no se pudo estudiar este problema a profundidad debido al corto lapso de tiempo, niños sin muchos deseos de hacer actividades físicas debido al sedentarismo, además de que el jardín no contó con una infraestructura adecuada ya que los niños solo realizan los juegos en el patio.

1.7. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio propuesto fue válido por que se contó con una gran variedad de juegos tradicionales y con los recursos materiales: soga, colchoneta, tiza, pelotas, etc. Con una asesora que oriento la mira de la investigación, además con diversas tesis que sirven como antecedentes, también con la voluntad de investigar y los medios económicos para poder financiar esta investigación como son las copias, pasajes, internet, etc. Y finalmente con los Recursos humanos como son: el director, los docentes, estudiantes, padres de familia de la I.E.I N°011.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. A NIVEL INTERNACIONAL

- Rosada, S. (2017), *DESARROLLO DE HABILIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA, PARA NIÑOS DE PREPRIMARIA DE GUATEMALA* [tesis de grado, Universidad Rafael Landívar]. Repositorio institucional de la Universidad Rafael Landívar
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>, llega a las siguientes conclusiones:
 - 1) Las maestras de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea San Gaspar, zona 16 mostraron facilidad al utilizar la guía de desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de 6 años de edad, con los materiales que la institución ya cuenta.
 - 2) Los niños de párvulos mostraron mayor entusiasmo, motivación y alegría al poder brindárseles suficiente tiempo para realizar sus clases de educación física.
 - 3) La utilización de los materiales fue de gran apoyo para las maestras y alumnos, con anterioridad no utilizaban los materiales porque aún estaban empacados y tenían el temor de perderlos o arruinarlos.
 - 4) El correcto desarrollo y la estimulación adecuada de las habilidades motoras gruesas en los niños se vio reflejada al observarse el esfuerzo de los estudiantes por realizar correctamente los ejercicios.
 - 5) Las maestras planificaron y utilizaron la guía de desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física para niños de 6 años de edad, evitándose así que ellas improvisaran sus clases y tuvieran al alcance

los materiales necesarios para el mejor aprovechamiento del tiempo.

- Escobar, P. & Pérez, C. (2015) *LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES DE PERSECUCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HISPANO AMÉRICA” DEL CANTÓN AMBATO* [tesis de grado, Universidad Técnica De Ambato] Repositorio institucional de la Universidad Técnica de Ambato <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/10006>, llega a las siguientes conclusiones:

- 1) Al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del Test de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en al Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.
- 2) Se identificó que los juegos tradicionales infantiles que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años son los juegos tradicionales infantiles de persecución siendo los siguientes: Rayuela, Gato y ratón, Yermis, El rey dice, Los países, Ensacados, La Soga
- 3) Las maestras no cuentan con una guía para estimular con juegos tradicionales infantiles de persecución con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

- Díaz, A., Florez, O. & Moreno, Z. (2015) *ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA BAJO GRANDE –SAHAGÚN DE COLOMBIA* [tesis de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores] Repositorio institucional de la Fundación Universitaria Los Libertadores

<http://hdl.handle.net/11371/454>, llega a la siguientes conclusiones:

- 1) La investigación tuvo como punto de partida desarrollar en los estudiantes las habilidades básicas motoras
- 2) Se utilizaron los juegos como herramienta pedagógica y se hizo necesario partir de las características individuales de los estudiantes para ejecutar actividades que estuvieron encaminados en el reconocimiento de su cuerpo, el fortalecimiento del tono muscular y el sistema vestibular.
- 3) Se logró que los estudiantes desarrollen el equilibrio y la coordinación al realizar actividades que impliquen manipulación y desplazamientos.
- 4) Además se realizaron ejercicios locomotores que ayudaron al estudiante a ubicarse en el espacio con relación a su cuerpo.

2.1.2. A NIVEL NACIONAL

- Ruitón, M. (2015) *JUEGOS LÚDICOS PARA LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA*, [tesis de grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote] Repositorio institucional de La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/13482/Cadenas_RYC.pdf?sequence=1&isAllowed=y llega a la siguientes conclusiones:

- 1) Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que el 67% de los estudiantes de 2 años de edad del programa no escolarizado de Educación Inicial SET Caritas Felices del pueblo joven El Acero del distrito de Chimbote tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad gruesa, lo cual demuestra que los niños no desarrollaron las capacidades de expresión individual a

través de las diferentes sesiones con variedad de materiales requeridos.

- 2) La aplicación de la estrategia didáctica sobre los juegos lúdicos se realizó a través de 15 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando paulatinamente de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa de los 12 estudiantes. Los resultados de la aplicación de las 15 sesiones en promedio reflejaron el aumento en el desarrollo de la motricidad gruesa
 - 3) Los resultados obtenidos en el post test evidencian que el 58% de los estudiantes manifiestan un óptimo logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa. En función a estos resultados, se puede concluir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado favorables resultados.
 - 4) Después de contrastar la hipótesis de investigación, se determinó que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, lo cual genera como resultado que $p < ,05$. A partir de estos resultados se demuestra que los estudiantes han logrado mejorar su nivel de motricidad gruesa después de haber aplicado la estrategia didáctica.
- Lujan, I. (2017) *INFLUENCIA DEL HUAYNO EN LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E. N° 209 "SANTA ANA" DE LA CIUDAD DE TRUJILLO*, 2016 [tesis de grado, Universidad Nacional De Trujillo] Repositorio institucional de La Universidad de Trujillo <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/9089>, llega a la siguientes conclusiones:
 1. Los niños del grupo experimental según los resultados comparativos del pre y post test logran mejorar significativamente su motricidad gruesa después de aplicar el huayno como danza.

2. Los niños del grupo control de acuerdo a los resultados comparativos del pre y post test lograron mejorar ligeramente su motricidad gruesa.

3. Los niños del grupo experimental de acuerdo a los resultados comparativos de las diferencias del pre y post test tienen una mejora significativa en su motricidad gruesa.

4. Las conclusiones que anteceden nos demuestran que la aplicación del huayno como danza ha influido en la mejora significativa de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E. "Santa Ana". Con lo cual queda aceptada la hipótesis alterna y rechazada la hipótesis nula.

- Yarasca, J. (2018) *MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N° 123 DISTRITO DE ICA 2016* [tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional De Huancavelica] Repositorio institucional de La Universidad De Huancavelica <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1783>, llega a las siguientes conclusiones:

1. El nivel de Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 123 Distrito de Ica, 2016 es aceptable ya que el 53% de estos demuestra las habilidades que esta comprende.

2. El nivel de esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 123 Distrito de Ica, 2016, es adecuado porque un promedio de 48% de estos responden a los requisitos que deben cumplir en el grupo etareo en que se encuentran.

3. El Nivel de lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 123 Distrito de Ica, 2016, es adecuado en la mayoría de infantes, ya que en

promedio el 45% comprenden con facilidad cuáles su izquierda, derecha, atrás, adelante, encima, debajo.

4. El Nivel de equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 123 Distrito de Ica, 2016, es aceptable porque un 47% demuestran buen uso de sus extremidades superiores, inferiores con gran plasticidad.

2.1.3. A NIVEL LOCAL

- Reyes, L. (2015) *JUEGOS CON LA PELOTA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ALUMNOS DEL 1° GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E. “JUAN VELASCO ALVARADO” PILLCO MARCA HUÁNUCO 2014-2015* [tesis de grado, Universidad de Huánuco] Repositorio institucional de La Universidad de Huánuco, llega a la siguientes conclusiones :

1. Se ha logrado mejorar la motricidad gruesa con la aplicación de los juegos con la pelota en los alumnos del 1° grado de primaria en la I.E. “JUAN VELASCO ALVARADO” - PILLCO MARCA, donde el 91.9% de los alumnos han logrado mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa.
2. Los resultados del Pres test ha permitido diagnosticar el nivel de motricidad gruesa, donde el 79.1% en el grupo de control y el 80.4% en el grupo experimental, demostrado un bajo nivel de motricidad gruesa tal como se evidencia en el cuadro N° 03
3. Se ha aplicado los juegos con la pelota para la motricidad gruesa en los alumnos del 1° de primaria de la I.E. “JUAN VELASCO ALVARADO” – HUÁNUCO, a través de 10 sesiones desarrolladas con los alumnos del grupo experimental.
4. Se ha evaluado el nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos con la pelota en los alumnos del 1° de primaria I.E. “JUAN VELASCO ALVARADO” –

HUÁNUCO, donde el 91.9% de los alumnos presentan un buen nivel de motricidad gruesa.

- Reyes, F. (2013) *CURSO TALLER DE DANZAS PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. LAURITA VICUÑA PINO N° 003 HUÁNUCO-PERÚ 2011* [tesis de grado, Universidad de Huánuco] Repositorio institucional de La Universidad de Huánuco, llega a la siguientes conclusiones:
 1. La ejecución del curso TALLER DE DANZA ha influido positivamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los alumnos de 5 años de la I.E.I. N° 003 LAURITA VICUÑA PINO del distrito de Huánuco como podemos observar en el cuadro N° 04 y grafico N° 02.
 2. Al evaluar a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 003 LAURITA VICUÑA PINO, el desarrollo de psicomotricidad que encontramos como resultado lo explica el cuadro N° 03 y el grafico N° 01.
 3. Se diseñó el curso TALLER DE DANZA y se elaboraron las actividades para los alumnos de 5 años de la I.E.I. N° 003 LAURITA VICUÑA PINO.
 4. Una vez aplicado el curso taller de danza a los niños del grupo experimental se notó una mejora en la psicomotricidad gruesa de los alumnos de 5 años de la I.E.I. N° 003 LAURITA VICUÑA PINO.
 5. Evaluamos el resultado del curso taller de danza en la psicomotricidad gruesa de los alumnos de 5 años de la I.E.I. N° 003 LAURITA VICUÑA PINO, y observamos una mejora significativa entre el grupo de control y el grupo experimental de un 21%
- SOLÓRZANO, B. (2017) *TÉCNICAS BÁSICAS DEL KARATE “DO” PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS ALUMNOS DEL 4TO. GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA*

N° 32011 HERMILIO VALDIZAN –HUÁNUCO –2016 [tesis de grado, Universidad de Huánuco] Repositorio institucional de La Universidad de Huánuco, llego a las siguientes conclusiones:

- Se ha logrado mejorar la coordinación motora gruesa con la aplicación de las técnicas básicas del karate “DO” en los alumnos del 4° de primaria de la Institución Educativa N° 32011 “Hermilio Valdizán” -Huánuco, donde el 89.4% de los alumnos han logrado mejorar la coordinación motora gruesa en el grupo experimental, a comparación del grupo control, que solo el 58.1% de los estudiantes, alcanzaron dicho logro, tal como se muestra en el cuadro N° 05.
- Los resultados del pre test ha permitido diagnosticar el nivel de coordinación motora gruesa, donde el 67.9% en el grupo control y el 79.4% en el grupo experimental, demostraron un bajo nivel de coordinación motora gruesa, tal como se evidencia en el cuadro N° 3.
- Se ha aplicado las técnicas básicas del karate “DO” para la coordinación motora gruesa en los alumnos del 4° de primaria de la Institución Educativa N° 32011 “Hermilio Valdizán” Huánuco, a través de 10 sesiones desarrolladas con los alumnos del grupo experimental.
- Se ha evaluado el nivel de coordinación motora gruesa después de la aplicación de las técnicas básicas del karate “DO” en los alumnos del 4° de primaria de la Institución Educativa N° 32011 “Hermilio Valdizán” Huánuco, donde el 89.4% de los alumnos presentan un buen nivel de coordinación motora gruesa, mientras que el grupo control, solo el 58.1% presentan tales logros, tal como se muestra en el cuadro N° 04.

2.2. BASES TEÓRICAS

- **Teoría Constructivista**

Vigotsky (1966), Denomina al juego como una herramienta y recurso sociocultural, por ser un elemento que impulsa el desarrollo intelectual del niño, lo cual simplifica la mejora de las funciones principales del intelecto como la retención y la atención.

Para Vigotsky, la recreación es versátil y responsable del crecimiento mental del infante. Concentrarse, retener y recordar se desarrolla durante el juego, de forma cautelosa, entretenida y sin dificultad. Mediante el juego el pequeño desarrolla su aprendizaje y su realidad social.

Vigotsky examina el desarrollo evolutivo del juego en los primeros años enfatizando en dos fases resaltantes:

-La primera: 2 a 3 años, en ella asimilan la función real y simbólica de los objetos. Prioriza el ambiente socio-cultural más cercano, la familia.

-La segunda: 3 a 6 años, donde comprende el mundo de los adultos mediante la imitación como "juego dramático"

Por otra parte tenemos la teoría de Piaget.

- **Teoría Cognitiva**

Jean Piaget (1959), Asegura que el juego es parte del desarrollo intelectual del infante, debido a que se familiariza con el mundo según su fase cambiante de la persona.

Las capacidades simbólicas o de razonamiento, sensorio motrices, como aspectos fundamentales del desarrollo de la persona, son las que establecen el inicio y el avance del juego. Piaget relaciona tres estructuras fundamentales del juego: el juego es una actividad simple (como los animales); el juego simbólico (imaginario); y el juego reglado (resultado de acuerdo al grupo).

Piaget segmenta el desarrollo cognitivo en cuatro fases: la fase sensomotriz (del nacimiento hasta los 24 meses), la

fase pre operativa (de dos a seis años), la fase operativa o concreta (de seis años hasta los once) y la fase del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

Lo que caracteriza a la etapa sensomotriz es la capacidad del niño por simbolizar y comprender el planeta, consecuentemente, el pensar, es limitada. No obstante, el niño comprende su entorno mediante las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños comprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, vale decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

2.2.1. EL JUEGO:

Según, Badillo (2014) uno de los aportes del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, están relacionados con la idea de competir, por ello, se puede decir que en el nivel inicial, los juegos deben ser considerados como actividades lúdicas en donde los estudiantes puedan distraerse, sentirse cómodos y alegres además ser felices, donde el labor de la profesora, es hacer uso de estrategias didácticas para que los estudiantes desarrollen distintas habilidades, socialicen, dejando de la lado la idea de competencia y rivalidad.

El autor Bolontrade, (2011) en sus estudios manifestó que “el juego es el motor para desarrollar la imaginación, el intelecto, la lengua, las habilidades comunicativas, las destrezas perceptivas y motoras en pequeños y chicos jóvenes.”

Basado en ese concepto el juego es importante para todos los niños porque está ligado con su desarrollo intelectual y físico, además al ser recreativo y competitivo fuerza al niño a perfeccionar su forma de jugar.

2.2.2. FUNCIONES DEL JUEGO

Según Almeida (1998 p.120), mediante el juego, el niño forma, domina sus habilidades motoras y sociales. A lo largo del juego, el niño imita a su propio ritmo los roles de sus familiares y personas en su entorno, sin complicarse como un adulto. El juego obliga al niño a interactuar con otros , primero visualiza y más adelante participa en las tareas grupales y cooperativas o competitivas. El juego propicia un ambiente donde el niño aprende sobre la cultura de su ciudad. El niño empieza a adquirir su moralidad social diferenciando lo bueno de lo malo.

De lo expuesto, cabe destacar que los niños dominan sus destrezas físicas y mentales, además de aprender del mundo que los rodea.

2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego es la principal actividad del infante; es indispensable para su crecimiento, por consiguiente, el infante debe de tener tiempo y espacio suficiente para este de acuerdo a su edad y necesidad.

El juego, según Díaz (2002):

- Es libre y natural
- No muestra un interés por algo
- Se desarrolla con orden
- El juego muestra regularidad y perseverancia
- Es un momento desestresante
- El juego no cansa
- Es la imaginación realizada
- Se desarrolla en un momento y lugar
- No es una ilusión
- Puede ser solo o grupal
- Es progresivo

- Es comunicativo
- Es original

2.2.4. TIPOS DE JUEGO

Existen diversas categorizaciones de los tipos de juego que los infantes realizan.

Según el Minedu (2017) se divide en 3:

JUEGO MOTOR

Los juegos motores están vinculados a la actividad con las extremidades y sentimientos que logre en el infante. Brincar solo con un pie, sostener la liga, tirar el balón, balancearse, correr, son juegos motores. Los infantes se divierten con los juegos motores porque están en una edad en la que le gusta hacer ejercicios y comprender su cuerpo. Asimismo, tienen mucho vigor para realizar diversos movimientos corporales. Se aconseja que los niños realicen en espacios abiertos los juegos motrices, ya que algunos juegos requieren de mucho espacio para realizarlos.

Si preparamos en las áreas abiertas pequeños rampas, túneles naturales, escaleras sencillas, etc. que para el pequeño sea un desafío, estaremos impulsando desarrollar la psicomotricidad, lo que en esta etapa es indispensable.

JUEGO SOCIAL

Se prioriza la intercomunicación con otros infantes como parte de la actividad lúdica del infante. Se ejemplifica actividades que se desarrollan en diversas etapas de crecimiento de los niños: cuando un lactante juega con las coletas de su mamá; habla modulando su voz; juega a esconderse; juega a imitarse con el espejo, etc.

En pequeños un poco más grandecitos observamos juegos con reglas e incluso existen turnos, también hay juegos de “abrazar”. Las actividades sociales obligan al infante a lidiar con otros infantes. Le apoyan a interactuar con calidez y

congruencia. Asimismo, los aproxima a sus camaradas de juego ya que los une de manera especial.

JUEGO COGNITIVO

Propicia la curiosidad del aprendizaje del niño. El juego cognitivo empieza cuando el bebe se pone a manipular y conoce las cosas de su contexto. Después, el infante busca satisfacer retos que demandan actividad cognitiva y no sólo la manipulación de cosas.

Por ejemplo, si tiene tres cubos se construye una torre, alcanzar una cosa con un palo, los rompecabezas, los juegos de tablero las adivinanzas, entre otros, son juegos cognitivos.

2.2.5. LOS JUEGOS TRADICIONALES

Es la alternativa para poder mejorar la motricidad gruesa, ya que a través de estos juegos que requieren destrezas físicas se buscará el desarrollo de los niños.

Al respecto Según Ceballos (2015) manifestó, los juegos tradicionales son importantes ya que forma parte de la formación de la persona tanto en costumbres como en hábitos que a lo largo del tiempo permite pasar de generación en generación, dando lugar a que perdure una tradición.

Según Albeos (2009 Pag. 04). En los juegos tradicionales encontramos muchas modalidades lúdicas: juegos de niños y niñas, canciones de lactantes, juegos de adivinanzas, cuentos sin fin, rimas, juguetes con materiales reciclados, etc. Si algunos de estos juegos suelen desaparecer, pero se caracterizan por que aparecen por una temporada, después se esfuman pero siempre vuelven.

Algunos juegos son más jugados en temporada de invierno ya que requieren mucho movimiento físico y corporal y otros aparecen en verano, donde por el clima se realiza menos actividad corporal por el calor.

Desde mi perspectiva, el problema en la actualidad, es que las personas de Huánuco están aceptando valores culturales ajenos, puesto que nuestra comunidad se influencia por otras culturas lo cual afecta a nuestras tradiciones, no solo eso sino el abuso a la tecnología (el uso de los celulares y tabletas) dejando y conduciendo los juegos tradicionales al olvido.

Es por ello que mediante esta investigación se busca que los niños no pierdan su tiempo frente a aparatos tecnológicos, sino que ellos realicen estos juegos tradicionales y que se diviertan de una manera sana y saludable, a su vez desarrollen su motricidad.

METODOLOGÍA DEL JUEGO

Según MINEDU (2016) Taller de psicomotricidad aulas de 3,4 y 5 años y multiedad de educación inicial Recuperado el:24/05/18 sitio web : <http://www.minedu.gob.pe> se divide en tres:

INICIO. Es el hábito de inicio del taller; donde se llama a los niños a una breve reunión para coordinar las actividades necesarias y dialogar sobre ellas y sus intereses (si quieren).

DESARROLLO. Es un momento para la acción motora de los niños mediante los juegos y el libre reconocimiento de todos los posibles movimientos; una ocasión para escuchar un cuento; y otra, para dibujar, que permitirá a los niños pasar de movimientos corporales a la representación gráfica a través del dibujo o construcción con legos (es la elección del niño).

CIERRE. Es el hábito de cierre del taller; donde reunimos nuevamente en una reunión a los niños para conversar acerca de los hechos y/o sensaciones vividas en el taller. Luego se alistan para regresar a sus actividades diarias.

2.2.6. METODOLOGÍA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

En el siguiente proyecto de investigación, se ha considerado aplicar la metodología de acuerdo al efecto que causa los juegos tradicionales en los niños los cuales según Burgos (2008 pag.30) son los siguientes:

LA LIGUITA

Lugar: Patio

Material necesario: Elástico

Organización: Grupo pequeño

Objetivo: Fortalecer el equilibrio y la flexibilidad con los dos pies

Desarrollo del juego

INICIO: Se forman grupos para que realicen el juego, luego se designan las normas de convivencia y después se les explica las reglas del juego.

DESARROLLO: En grupos de 3 a 5 participantes, bajo una indicación saltan el elástico de muchas formas tales como: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se deben de combinar los movimientos para formar patrones de salto.

Primero deben de saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura. El niño que no logre saltar en una determinada secuencia pierde y continúa el siguiente participante. Gana el jugador que sin equivocaciones logra la serie establecida.

CIERRE: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

LA SOGA

Lugar: Patio

Material necesario: Soga

Organización: Grupo pequeño

Objetivo: Fortalece la resistencia muscular

Desarrollo del juego

INICIO: Se designan algunas normas de convivencia, después se forman grupos y luego se seleccionan los niños que sostendrán la soga y que saltarán, luego se les explica el juego.

DESARROLLO: Dos niños sujetan la soga para hacerla girar, mientras los demás saltan sobre ella por turnos y ordenadamente, Pierde el niño que no logre saltar de forma correcta.

CIERRE: Se acaba el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

EL GATO Y EL RATÓN

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Fortalece su coordinación motora al correr y esquivar a su compañero

Desarrollo del juego

INICIO: Se seleccionan a los niños que serán el gato y el ratón, luego se les explica las reglas.

DESARROLLO: Los niños y niñas hacen un círculo sosteniéndose de las manos. Se designa como el ratón a un niño, el estará en el centro; y el otro niño seleccionado, el gato, permanecerá fuera del círculo. Luego sigue este diálogo:

¿Está el ratón?

Si esta

¿Qué está haciendo?

Esta, cambiándose

¿A qué hora sale?

A las 10

Talan 1, talan 2, talan 3, talan 4, talan 5, talan 6, talan 7, talan 8, talan 9, talan 10.

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón, se finaliza el juego. Después se continúa con otro "ratón" y otro "gato".

CIERRE: Se acaba el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

EL REY MANDA

Lugar: Patio

Material Necesario: Corona de rey elaborado en cartulina

Organización: Formar Equipos

Objetivo: Fomentar la creatividad y dinamismo de los niños

Desarrollo del juego:

INICIO: Se hace un sorteo para elegir al rey, luego se les explica las reglas a los niños.

DESARROLLO: Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás obedecerán al rey. El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café...

El niño que le entregue más rápido hará de rey en el siguiente turno.

CIERRE: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

LA RAYUELA

Lugar: Patio

Material necesario: Tiza, una ficha (piedra u objeto pequeño)

Organización: Individual

Objetivo: Fortalece el equilibrio

Desarrollo del juego:

INICIO: Se reparte una ficha a cada niño para lanzar dentro de los cuadros, luego se explican las reglas.

DESARROLLO: Se traza cuadrados en forma de aspa con la tiza. Se tira la ficha, la cual debe caer dentro del tablero correcto.

Si no ha logrado entrar en el casillero, pierde y cede su turno.

El participante debe en un pie saltar por el tablero, con expresión del casillero que contiene la ficha. Gana quien termine de saltar correctamente por las casillas.

CIERRE: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

LAS ESCONDIDAS

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo pequeño.

Objetivo: Estimula el desarrollo motor

Desarrollo del juego

INICIO: Por sorteo se elige al niño que va buscar a los compañeros escondidos, luego se explica las reglas del juego.

DESARROLLO: El elegido se queda al costado de la profesora y los demás se esconden en cualquier lugar del jardín. A la señal previamente establecida, se da el inicio la búsqueda, cuando se encuentre a uno o varios niños escondidos, ellos volverán al punto partida.

El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar.

CIERRE: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

LA GALLINA CIEGA

Lugar: Patio

Material necesario: Pañuelo

Organización: Grupo

Objetivo: Desarrollar el sentido de la orientación espacial

DESARROLLO DEL JUEGO

INICIO: Se elige mediante un sorteo al jugador que será la gallina ciega, luego se les explica las reglas.

DESARROLLO: Con el pañuelo se le tapa los ojos a la gallina. Los demás jugadores forman un círculo La "gallinita" antes de empezar a buscar realiza tres vueltas en su lugar, Cuando la gallinita agarre a un niño, tiene que adivinar quién es a través del tacto. Si acierta, se intercambian los papeles y así sucesivamente continua el juego.

CIERRE: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

EI FULBITO

Lugar: Patio

Material necesario: Pelota de fútbol

Organización: Grupo

Objetivo: Fortalecer su coordinación óculo podal

DESARROLLO DEL JUEGO

INICIO: Se organizan los equipos del fulbito, luego se establecen las reglas del juego.

DESARROLLO: El juego debe dividirse en dos partes, cada una de 7 minutos. Cada equipo tiene 4 jugadores en el campo, siendo uno su arquero. Gana el equipo que meta más goles.

CIERRE: Se finaliza el juego cuando gane un equipo, luego comparten sus experiencias.

EL TUMBALATAS

Lugar: Patio

Material Necesario: Latas y pelota de trapo

Organización: Individual

Objetivo: Fortalece su coordinación óculo manual

DESARROLLO DEL JUEGO

INICIO: Se designan los turnos a los niños, luego se les entrega una pelota de trapo, después de les explica las reglas.

DESARROLLO: Se arma una torre de latas con los niños de al menos con 3 latas de base, la persona que tumbe todas las latas después de 3 turnos ganara el juego.

CIERRE: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

CARRERAS EN CABALLITO DE PALO

Lugar: Patio

Material Necesario: Palo con forma de caballo

Organización: Individual

Objetivo: Fortalece su equilibrio al saltar con los dos pies

INICIO: se forman en filas a los niños, donde se les entrega un Palo con forma de caballo, después de les explica las reglas.

DESARROLLO: Los niños se "montan a caballito" utilizando un Palo con forma de caballo, luego se realiza competencias de Carreras de caballo, fijando una meta y el que primero llegue al punto a cordado es el ganador.

CIERRE: Se termina el juego cuando se cumpla el tiempo, luego comparten sus experiencias.

EL ULA ULA

Lugar: Patio

Material Necesario: Aro de plástico

Organización: Individual

Objetivo: Fortalece su motricidad

DESARROLLO DEL JUEGO

INICIO: Se reparten los aros a los niños después se les explica las reglas.

DESARROLLO: Los niños harán girar el aro con su cintura, luego con sus brazos.

CIERRE: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

2.2.7. MOTRICIDAD

La motricidad es la capacidad que nos faculta realizar movimientos con los brazos, manos, dedos, piernas y pies, los cuales son esenciales desarrollar en la niñez, para así más adelante no tener dificultad al hacer ejercicios o cualquier actividad.

Según Constanza (2005) “Se define como las funciones nerviosas y musculares que logran la coordinación y movilidad de los brazos y piernas. Estos se realizan por la relajación y contracción de numerosos músculos”.

Asimismo, en la etapa de la educación inicial, hay que referirse sobre la motricidad, ya que en diversos aspectos pedagógicos se considera esencial en el desarrollo del infante, puesto que es necesario para que el niño logre otras capacidades como escribir, correr, saltar, equilibrio, agilidad, etc. Las cuales conforme crezca se irán perfeccionando y dominando.

2.2.8. IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD

Según Jiménez J. & Jimenez, I.(1997) la motricidad es importante para el desarrollo intelectual, el desarrollo físico y socio afectivo, no solo desde un punto de vista biológico, sino que todas las dimensiones de la persona dependen de esta. Es por ello que la motricidad formativo-educativa releva la deficiencia motriz en la forma de vivir y trabajar: el caminar, saltar, empujar, correr, lanzar y recibir.

De lo expuesto, cabe destacar que es muy importante la motricidad, ya que influye en el desarrollo completo de la persona, en su vida, en sus actividades diarias. Ya que todas estas dependen de nuestra habilidad motora, así que es muy importante desarrollarlas desde temprana edad.

Para (Rousseau, p.25) citado por (Pacheco, 2015) “El papel de la educación del cuerpo y el movimiento en las primeras

edades tiene dos finalidades: educar el movimiento y educar la sensación, siendo esta última, la primera fase del proceso de conocimiento”

En ese sentido el conocimiento va de la mano con el movimiento y la sensación que el niño adquiere en sus primeros años de vida.

2.2.9. MOTRICIDAD GRUESA

Son los músculos y los huesos que en forma armónica se articulan, con coordinación y precisión. El control de la motricidad gruesa es necesario en el desarrollo de un bebé el cual con práctica puede precisar sus movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios, mientras que su sistema nervioso se desarrolla y es necesario tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fino logrando así movimientos más precisos.

Según Pacheco (2015) la motricidad gruesa busca generar movimientos armoniosos y coordinados, y se compone de lo motriz, con lo cognitivo, esto implica movimientos toscos del cuerpo de acuerdo al desarrollo muscular, óseo espacial y la práctica del infante de saltar, arrastrarse, correr, trepar, bailar obteniendo ritmo en el dominio corporal dinámico con coordinación viso-motriz, tonicidad, autocontrol, ritmo.

Cabe destacar que la motricidad gruesa ayuda en el movimiento de las articulaciones las cuales se busca desarrollar en la presente investigación por medio de los juegos tradicionales, ya que mientras se divierten al jugar a la vez desarrollan su motricidad gruesa.

Por otro lado, Kami (2015 p. 51) expone que la motricidad gruesa es el desarrollo de las partes gruesas del cuerpo, como son los brazos, tronco, cabeza y extremidades superiores e inferiores; lo que exige desarrollar el sistema psicomotor, este debe ser desarrollado en los iniciales años de edad o en la que se denomina etapa pre escolar.

Los niños y niñas en esta edad solo se enfocan en gatear o querer caminar, algunas veces si les atrae la actividad física, pero con ayuda de un adulto el niño puede ser estimulado y mejorar su sistema psicomotor.

2.2.10. ETAPAS DE DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Según Gutiérrez, M. (2008). “El desarrollo de la motricidad sigue dos leyes psicofisiológicas esenciales: Céfalo-caudal (desde el cráneo hasta el pie) y próximo-distal (desde el centro del cuerpo hacia los brazos y piernas)”. Esto no implica que la base principal del desarrollo de la motricidad se situará sobre la motricidad gruesa y, seguidamente incidirá en el progreso de la fina.

Esta evolución es personal y dependen de las características fisiológicas y circunstanciales de cada individuo, se logra instaurar algunas etapas en el desarrollo psicomotor:

- De 0 a 3 meses: Logra mover la cabeza de costado a costado, la levanta, se sostiene con los antebrazos.
- De 3 a 6 meses: Puede rotar su cuerpo.
- De 6 a 9 meses: Se sienta solo y comienza a gatear.
- De 9 a 12 meses: Se mueve gateando y comienza a escalar.
- De 12 a 18 meses: Camina por primera vez y se agacha.
- De 18 a 24 meses: Baja peldaños con refuerzo de un adulto y bota balones.
- De 2 a 3 años: Corre y evita los estorbos. Intenta a brincar y caer sobre sus pies.
- De 3 a 4 años: Es capaz de equilibrarse con un pie y salta desde objetos fijos, como por ejemplo escaleras.
- De 4 a 5 años: Gira en su eje y puede equilibrarse por más tiempo sobre una extremidad.

2.2.11. ÁREAS DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Según Guanochanga (2013) son cinco:

- **Esquema Corporal:** Es el entendimiento y el conocimiento que el ser humano sobre su ser. Desarrollar esta capacidad faculta que los infantes reconozcan su propio cuerpo, que lo empleen como una extensión, Además sirve como cimiento para mejorar las diversas competencias y conocer nociones como adelante atrás, adentro-afuera, arriba-abajo, giros, volteos,... debido a que están relacionadas a su propio cuerpo.

Según Humareda (2015 pag. 35) el esquema corporal es la relación coordinación equilibrada de los músculos en las extremidades inferiores y superiores en forma simétrica de tal forma que se garantiza la ejecución de alguna actividad de manera solventa y efectiva. El esquema corporal implica la actividad tónica, la misma que es exigencia de los procesos corporales que el cuerpo demanda para hacer una actividad que involucra movimiento, razón por la cual se exigen el desarrollo del acto motor voluntario, la misma que se somete a procesos de adiestramiento, práctica y persistencia en la ejecución de alguna actividad corporal.

- **Lateralidad:** Es el desarrollo y superioridad de un hemisferio del cerebro. A través de este, el infante perfeccionará las nociones de izquierda y derecha partiendo de su propio cuerpo e influye en la lectoescritura. Es esencial que el infante determine su lateralidad por lo tanto la motivación con ejercicios psicomotores es prioritario.

También Para Conde y Viciano (1997) Mencionado por (Fernández, 2015) la lateralidad predominio de una parte del cuerpo sobre el otro, este se manifiesta cuando preferimos hacer algo con una extremidad predominante sea (mano, pie, ojo).

- **Equilibrio:** Es la capacidad de mantener la estabilidad mientras se desarrollan diversas labores. Esta área evoluciona mediante una relación intrínseca entre el cuerpo y el mundo exterior.

Según Faraldo (2009) Asevera que hay tres tipos:

Estático: La gravedad somete al cuerpo al reposo. Este se da mediante las contracciones musculares (...)

Cinético: La persona está descansando, de pronto es sometido anticipadamente a un movimiento de translación rectilíneo y uniforme.

Dinámico: La persona ejecuta movimientos motrices con su cuerpo, cambiando de posición activamente en su entorno en un momento determinado, donde da como resultado su desplazamiento, logrando evitar la caída o el error de cálculo.

De lo expuesto, se busca desarrollar los 3 tipos de equilibrio a través de los juegos tradicionales, debido a que el equilibrio es fundamental desarrollar desde los primeros años.

- **Espacial:** Es la competencia que posee el infante para reconocer la localización invariable de su propio cuerpo, además de su entorno y de la posición de los objetos además de la habilidad de colocar estas cosas de acuerdo a su propia posición, también percibe la capacidad para disponer y organizar los objetos de su entorno, en un momento o los dos a la vez. Las dificultades que se visualizan en esta área se reflejan mediante la escritura por ejemplo.

Según Isabel Raer (2009 pag.25) es parte de la rutina diaria y uno de las principales nociones logra la comprensión del mundo exterior. Para que una persona se pueda orientar en el área, Primero se debe de desarrollar su esquema corporal e ir incidiendo de a poco en las nociones espaciales que logran esta orientación. Para

esto, es necesario tener en cuenta el ritmo de crecimiento de cada persona y el hecho de que las nociones aparecen de manera gradual, no todas a la vez.

- **Tiempo y Ritmo:** Se construyen mediante movimientos que tienen una secuencia transitoria, se consigue mejorar nociones como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructura temporal o el entendimiento de los movimientos, por ejemplo: al cruzar de un punto a otro al compás de una campana. Además se desarrolla creando sus propios sonidos bucales manejando la magnitud, compás, duración e ir aumentando movimientos corporales a cada niño/a siguiendo el sonido.

2.2.12. EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Cada ser humano se desarrolla de forma diferente, teniendo en cuenta el entorno, la motivación y además del apoyo de los padres. En ese contexto la mejora de la motricidad gruesa en los infantes depende mucho del juego además de las acciones que realice como saltar, correr, gatear, etc.

De lo expuesto, mi propuesta para facilitar desarrollar la motricidad gruesa son los juegos tradicionales, ya que al realizarlos los niños realizan movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza y abdomen.

Al respecto el CURRÍCULO NACIONAL (2016 pag.30) afirma “Todas los seres humanos, desde que somos infantes, nos relacionamos con el mundo exterior por medio de nuestro cuerpo físico; con este nos trasladamos, examinamos, percibimos, anunciamos y aprendemos de forma única, concorde a nuestras emociones y pensamientos. Asimismo, los infantes y las niñas conocen el mundo que los rodea al interactuar, palpar, apreciar, moverse, caminar, correr, brincar, entre otros; y comunican entre ellos de manera espontáneas mediante actitudes, movimientos, desplazamientos y juegos; demostrando cómo

el cuerpo, la emoción y los aprendizajes se encuentran estrechamente unidos.

En el nivel de Educación Inicial, **la competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad** está dirigida a que los infantes puedan comprenderse tengan conciencia de si mismos, manifestándose libremente mediante la vía física y motriz. Puesto que, los infantes irán logrando la construcción de su imagen y su esquema corporal de manera progresiva, partiendo de indagar sobre sus movimientos, actitudes y desplazamientos, además de interactuar durante el juego y la actividad independiente. Todo esto les permitirá alcanzar, de forma lenta, el dominio de su cuerpo, el perfeccionamiento y control de sus posturas, la sincronización de sus movimientos, la comprensión sobre su ubicación , espacio y otros.

Esta competencia involucra la composición de las siguientes capacidades:

Comprende su cuerpo: Es el entendimiento sucesivo que los escolares tienen sobre su cuerpo en estado pasivo o teniendo en cuenta su entorno, el tiempo y los objetos, confiriéndoles el progreso de sus actitudes y la mentalización de su cuerpo.

La capacidad tendrá los siguientes indicadores:

- ✓ Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco).
- ✓ Ajusta sus movimientos y posturas para saltar con la soga
- ✓ Indica algunas partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego.
- ✓ Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta sobre el caballo de palo

- ✓ Mantiene el equilibrio parándose en un pie cinco segundos sin apoyo.
- ✓ Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio
- ✓ Salta evitando pequeños obstáculos como aros y conos
- ✓ Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha
- ✓ Salta con los pies juntos siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso
- ✓ Distingue la derecha e izquierda en sí mismo señalando las partes de su cuerpo
- ✓ Demuestra su coordinación óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco
- ✓ Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura
- ✓ Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero
- ✓ Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos
- ✓ Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)
- ✓ Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso
- ✓ Lanza la pelota hacia un objeto determinado

Se expresa corporalmente: Es el lenguaje gestual para dar a conocer sus emociones, sentimientos y pensamientos. Esto conlleva a emplear movimientos para expresarse como: los gestos y mímicas, propiciando la creatividad al emplear los recursos del cuerpo y el movimiento.

La capacidad tendrá los siguientes indicadores:

- ✓ Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros
- ✓ Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento)
- ✓ Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido)

MINEDU (2016 pag.35) **PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL** Recuperado el: 24/05/18 sitio web: <http://www.minedu.gob.pe>.

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS

- **Juegos tradicionales:** Son juegos que han surgido en nuestra sociedad, en estos juegos se comparte experiencias, se mide las habilidades de cada uno y se busca la rivalidad entre sus jugadores. Los materiales que se utilizan son fáciles de conseguir así que se pueden jugar en cualquier momento y lugar.
- **Motricidad gruesa:** Es la destreza que permite realizar movimientos coordinados con todo el cuerpo, en esto se incluye los movimientos de brazos, piernas, cabeza. Permitiendo que el niño logre caminar, equilibrarse, saltar, correr, patear, lanzar.
- **Comprende su cuerpo:** Es la gradual interiorización que los estudiantes tienen de su cuerpo en estado estático o en movimiento y con relación al espacio, el tiempo, los otros y los objetos de su entorno, permitiéndoles el desarrollo de su personalidad y la representación mental de su cuerpo.
- **Se expresa corporalmente:** Es el uso del lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que ofrecen el cuerpo y el movimiento.
- **Diseñar la lista de juegos tradicionales:** En esta parte se planifican los juegos tradicionales, que se seleccionaran teniendo en cuenta el desarrollo motriz que logra cada juego en los niños.
- **Elaborar los materiales:** Ya habiendo hecho una lista, en esta parte se elaboran y seleccionan los diversos materiales que se utilizaran en cada juego tradicional (sogas, ligas, pelotas, etc.)
- **Aplicar los juegos tradicionales:** Al tener los juegos tradicionales y sus materiales, se procede a aplicarlos y ver su

repercusión en los niños a través de los instrumentos de evaluación.

2.4. HIPÓTESIS:

H_i: los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N°011 Amarilis-2018

H_o: los juegos tradicionales no mejoran la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N°011 Amarilis-2018

2.5. VARIABLES:

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Los juegos tradicionales: Son juegos didácticos que se desarrollaran a través de una secuencia metodológica (inicio, desarrollo, cierre) donde al ser realizados, se logrará que los alumnos puedan mejorar la motricidad gruesa.

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

La motricidad gruesa: se refiere al control que tenemos de nuestro propio cuerpo, el cual a través de movimientos como (saltar, correr, caminar y bailar) busca desarrollar en los alumnos las siguientes capacidades (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente).

2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE

Padres de familia: Fue un factor que afecto la investigación, debido a que ellos propiciaban el sedentarismo, dándoles sus teléfonos táctiles al recogerles del jardín.

**2.6. CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES
(DIMENSIONES E INDICADORES)**

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	INSTRUMENTO
V. Independiente: Los Juegos tradicionales	- Diseñar la lista de juegos tradicionales	- Adecuar los juegos tradicionales de acuerdo a la edad y a las necesidades del niño.	Sesión de aprendizaje
	- Elaborar los materiales	- Elaborar los materiales que se empleará en los juegos tradicionales.	
	- Aplicar los juegos tradicionales	- Realizar los juegos tradicionales con los niños durante la hora de motricidad, siguiendo la siguiente metodología: <ol style="list-style-type: none"> 1. Inicio: se realiza una asamblea con los niños para indicarles las normas y reglas de los juegos tradicionales. 2. Desarrollo: se desarrolla el juego con los materiales establecidos. 3. Cierre: Los niños expresan sus experiencias del juego. - Evaluar si lograron desarrollar la motricidad gruesa al finalizar cada clase.	
V. Dependiente: Motricidad gruesa	Comprende su cuerpo	✓ Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco). ✓ Brinca la soga con sus dos pies. ✓ Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego. ✓ Salta con los dos pies desplazándose	Lista de cotejo

		<p>hasta llegar a la meta sobre el caballo de palo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo. ✓ Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio ✓ Salta evitando pequeños obstáculos como aros y conos ✓ Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha ✓ Salta con los pies juntos siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso ✓ Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio. ✓ Demuestra su coordinación óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco ✓ Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura ✓ Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero ✓ Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos ✓ Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal) ✓ Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso ✓ Lanza la pelota hacia un objeto determinado 	
--	--	---	--

	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros ✓ Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) ✓ Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido) 	
--	--------------------------	--	--

CAPÍTULO III

MARCO METODODOLÓGICO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es aplicada según Sánchez y Reyes (2006) “se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella deriven. La investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial”.

A través de este tipo de investigación se buscó explicar por qué y en qué condiciones se da la deficiencia de la motricidad gruesa, a su vez se aplicó los juegos tradicionales para poder desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N°011 Amarilis-2018.

3.1.1. ENFOQUE

El tipo de enfoque es cuantitativo según Sánchez y Reyes (2006), en este tipo de investigación el objetivo es establecer relaciones causales que supongan una explicación del objeto de investigación, se basa sobre muestras grandes y representativas de una población determinada, utiliza la estadística como herramienta básica para el análisis de datos. Predomina el método hipotético - deductivo.

En lo que respecta la investigación se buscó probar la hipótesis “Los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N°011 Amarilis-2018” a través de análisis estadísticos, basada sobre una muestra y una población determinada.

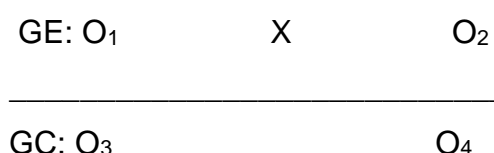
3.1.2. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel de la investigación es Explicativa según Sánchez y Reyes (2006), ya que está orientada al descubrimiento de

los factores casuales que han podido incidir o afectar la ocurrencia de un fenómeno.

3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es cuasi experimental con dos grupos no equivalentes según Sánchez y Reyes (2006) en este sentido se hace el uso del diseño denominado con grupo de control no equivalente. Este diseño consiste en que una vez que se dispone de los dos grupos, se debe evaluar a ambos en la variable dependiente, luego a uno de ellos se aplica el tratamiento experimental y el otro sigue con las tareas o actividades rutinarias. El siguiente diagrama representa a este diseño:



Dónde:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo de control

X: Juegos tradicionales

O₁: Observación inicial Grupo experimental.

O₂: Observación final Grupo experimental.

O₃: Observación inicial Grupo de control.

O₄: Observación final Grupo de control.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población fue constituida por todos los alumnos de cuatro años (Claveles y Orquídeas) de la Institución Educativa Inicial N°011, que corresponden a la matrícula 2019. En la presente investigación la muestra es no probabilística según Sampieri (2014), puesto que se seleccionó como grupo experimental, de acuerdo al criterio del investigador a los niños del aula Claveles

y como grupo de control a los niños del aula Orquídeas , los cuales se visualizan en el cuadro N°01.

CUADRO N° 01

POBLACIÓN Y MUESTRA DE LOS ALUMNOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E.I. N°011 AMARILIS-2018.

Sección	Niños		Niñas		TOTAL	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Orquídeas	12	52%	11	48%	23	49%
Claveles	9	38%	15	62%	24	51%
Total	21	100%	26	100%	47	100%

Fuente: Nómina de matrícula 2019.

Elaboración: Diana Flor, Gonzales Justiniano

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La observación:

En la investigación se utilizó la observación, según Hernández (2014) este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías. Útil, por ejemplo, para analizar conflictos familiares, el comportamiento de personas, etc.

Lista de cotejo:

Se realizó por medio de la observación a través del instrumento denominado “lista de cotejo” el cual se evaluó continuamente en cada sesión de aprendizaje a través de los indicadores. La lista de cotejo es una herramienta que a través de la observación logra identificar las cualidades, destrezas y habilidades mediante los desempeños que desarrollaron la motricidad gruesa.

3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Para la presentación de datos

Después de recoger los datos con la lista de cotejo, estos se procesaron a través de la estadística descriptiva mediante tablas estadísticas, que permitieron aplicar técnicas de análisis complejas para poder analizar las variables. El análisis se expresa de manera clara y simple utilizando lógica tanto inductiva como deductiva, ya que la evaluación es continúa.

Para el análisis e interpretación de los datos

Para procesar y presentar los datos luego del trabajo de campo se usó la Estadística Descriptiva, donde los datos al ser cualitativos se procesaron mediante el programa SPSS Versión 25 el cual se usó para sacar el T de student de muestras relacionadas con un 0.05 de varianza, por otro lado para representar se utilizó el gráfico de barras, el cual nos sirvió para comparar y analizar el avance de los niños del grupo experimental.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS

4.1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST

a) Referencia: Se tomó como grupo de estudio a los niños de cuatro años de la Institución Educativa inicial N° 011 Amarilis-Huánuco, donde se aplicó el PRE TEST empleando la técnica de la observación al grupo experimental y control, la cual se constituyó por los siguientes indicadores:

INDICADORES

1. Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco).
2. Brinca la soga con sus dos pies.
3. Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego.
4. Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta
5. Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros
6. Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo
7. Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio
8. Salta evitando pequeños obstáculos como (aros y conos)
9. Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha
10. Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso
11. Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.
12. Demuestra su coordinación óculo podal llevando la

pelota hacia el arco

13. Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura
14. Lanza la pelota hacia un objeto determinado
15. Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos
16. Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)
17. Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero
18. Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento)
19. Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso
20. Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido)

CUADRO N° 02:

RESULTADOS DEL PRE TEST APLICADO A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 011 Amarilis 2018

N°	INDICADORES (PRE TEST)	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL (PRE TEST)					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		FI	%	FI	%	FI	%	FI	%	FI	%	FI	%
1	Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco).	8	33	16	67	24	100	10	43	13	57	23	100
2	Brinca la soga con sus dos pies.	10	42	14	58	24	100	9	39	14	61	23	100
3	Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego.	9	38	15	62	24	100	10	43	13	57	23	100
4	Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta	10	42	14	58	24	100	8	35	15	65	23	100
5	Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros	8	33	16	67	24	100	10	43	13	57	23	100
6	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo	8	33	16	67	24	100	5	22	18	78	23	100
7	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio	11	46	13	54	24	100	9	39	14	61	23	100
8	Salta evitando pequeños obstáculos como (aros y conos)	11	46	13	54	24	100	10	43	13	57	23	100
9	Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha	12	50	12	50	24	100	9	39	14	61	23	100
10	Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso	9	38	15	62	24	100	11	48	12	52	23	100
11	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	7	29	17	71	24	100	13	52	10	48	23	100
12	Demuestra su coordinación óculo podal llevando la pelota hacia el arco	7	29	17	71	24	100	11	48	12	52	23	100
13	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura	8	33	16	67	24	100	10	43	13	57	23	100
14	Lanza la pelota hacia un objeto determinado	11	46	13	54	24	100	12	52	11	48	23	100
15	Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos	9	38	15	62	24	100	12	52	11	48	23	100
16	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)	8	33	16	67	24	100	12	52	11	48	23	100
17	Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero	12	50	12	50	24	100	10	43	13	57	23	100
18	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento)	11	46	13	54	24	100	12	52	11	48	23	100
19	Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso	10	42	14	58	24	100	11	48	12	52	23	100
20	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido)	9	38	15	62	24	100	10	43	13	57	23	100
	Σ	9.4	39.1	14.6	60.9	24	100	10	43	13	57	23	100

FUENTE: PRE TEST

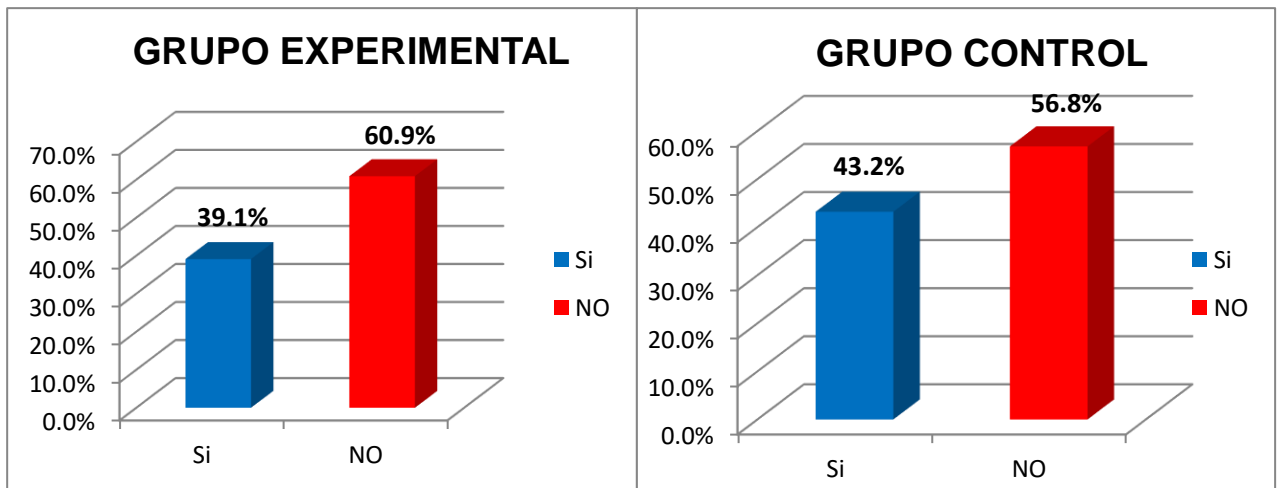
ELABORACIÓN: Diana Flor Gonzales Justiniano

- **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

1. En el grupo experimental un 33% desarrollo el desempeño: Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco), pero un 67% no lograron desarrollarlo.
2. En el grupo experimental un 42% desarrollo el desempeño: Brinca la soga con sus dos pies y un 58% no lograron desarrollarlo.
3. En el grupo experimental un 38% desarrollo el desempeño: Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego, pero un 62% no lograron desarrollarlo.
4. En el grupo experimental un 42%desarrollo el desempeño: Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta, pero un 58% no lograron desarrollarlo.
5. En el grupo experimental un 33% desarrollo el desempeño: Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros, pero un 67% no lograron desarrollarlo.
6. En el grupo experimental un 33% desarrollo el desempeño: Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo, pero un 67% no lograron desarrollarlo.
7. En el grupo experimental un 46% desarrollo el desempeño: Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio, pero un 54% no lograron desarrollarlo.
8. En el grupo experimental un 46%desarrollo el desempeño: Salta evitando pequeños obstáculos como (aros y conos), pero un 54% no lograron desarrollarlo.
9. En el grupo experimental un 50% desarrollo el desempeño: Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha, pero un 50% no lograron desarrollarlo.
10. En el grupo experimental un 38% desarrollo el desempeño: Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso, pero un 62% no lograron desarrollarlo.
11. En el grupo experimental un 29% desarrollo el desempeño: Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio, pero 71% no lograron desarrollarlo.

12. En el grupo experimental un 29% desarrollo el desempeño: Demuestra su coordinación óculo podal llevando la pelota hacia el arco, pero un 71% no lograron desarrollarlo.
13. En el grupo experimental un 33% desarrollo el desempeño: Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura, pero un 67% no lograron desarrollarlo.
14. En el grupo experimental un 46% desarrollo el desempeño: Lanza la pelota hacia un objeto determinado, pero un 54% no lograron desarrollarlo.
15. En el grupo experimental un 38% desarrollo el desempeño: Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos, pero un 62% no lograron desarrollarlo.
16. En el grupo experimental un 33% desarrollo el desempeño: Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal), pero un 67% no lograron desarrollarlo.
17. En el grupo experimental un 50% desarrollo el desempeño: Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero, pero un 50% no lograron desarrollarlo.
18. En el grupo experimental un 46% desarrollo el desempeño: Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento), pero un 54% no lograron desarrollarlo.
19. En el grupo experimental un 42% desarrollo el desempeño: Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso, pero un 58% no lograron desarrollarlo.
20. En el grupo experimental un 38% desarrollo el desempeño: Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido), pero un 62% no lograron desarrollarlo.

RESULTADOS DEL PRE TEST



FUENTE: PRE TEST

ELABORACIÓN: Diana Flor Gonzales Justiniano

GRÁFICO 01: RESULTADOS DEL PRE TEST APLICADO A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 011 Amarilis 2018

- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En el gráfico N° 01 del pre-test del grupo experimental, se muestra que el 39.1% de los niños desarrollaron la motricidad gruesa, pero el 60.9% de los niños no desarrollaron la motricidad gruesa. En el grupo de control, se muestra que el 43.2% de los niños desarrollaron la motricidad gruesa, pero el 56.8% de los niños no desarrollaron la motricidad gruesa. Se evidencia que en ambos grupos no tienen desarrollado su motricidad gruesa.

4.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST

a) REFERENCIA: Se tomó como grupo de estudio a los niños de cuatro años de la institución educativa inicial N° 011 Amarilis-Huánuco, donde se aplicó el POST TEST empleando la técnica de la observación al grupo experimental y control, la cual se constituyó por los siguientes indicadores:

INDICADORES

- 1) Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco).
- 2) Brinca la soga con sus dos pies.
- 3) Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego.
- 4) Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta
- 5) Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros
- 6) Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo
- 7) Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio
- 8) Salta evitando pequeños obstáculos como (aros y conos)
- 9) Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha
- 10) Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso
- 11) Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.
- 12) Demuestra su coordinación óculo podal llevando la pelota hacia el arco
- 13) Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura
- 14) Lanza la pelota hacia un objeto determinado
- 15) Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos
- 16) Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)
- 17) Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero
- 18) Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento)
- 19) Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso
- 20) Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido)

CUADRO N° 03:

RESULTADOS DEL POST TEST APLICADO A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 011 Amarilis 2018

N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL(POST TEST)						GRUPO CONTROL (POST TEST)					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		FI	%	FI	%	FI	%	FI	%	FI	%	FI	%
1	Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco).	22	92	2	8	24	100	10	43	13	57	23	100
2	Brinca la soga con sus dos pies.	21	88	3	12	24	100	9	39	14	61	23	100
3	Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego.	24	100	0	0	24	100	10	43	13	57	23	100
4	Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta	23	96	1	4	24	100	10	43	13	57	23	100
5	Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros	23	96	1	4	24	100	8	35	15	65	23	100
6	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo	24	100	0	0	24	100	7	30	16	70	23	100
7	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio	22	92	2	8	24	100	7	30	16	70	23	100
8	Salta evitando pequeños obstáculos como (aros y conos)	23	96	1	4	24	100	10	43	13	57	23	100
9	Se desliza caminando sobre una línea recta hacia la derecha	23	96	1	4	24	100	9	39	14	61	23	100
10	Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso	22	92	2	8	24	100	11	48	12	52	23	100
11	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	24	100	0	0	24	100	12	52	11	48	23	100
12	Demuestra su coordinación óculo podal llevando la pelota hacia el arco	24	100	0	0	24	100	11	48	12	52	23	100
13	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura	24	100	0	0	24	100	11	48	12	52	23	100
14	Lanza la pelota hacia un objeto determinado	24	100	0	0	24	100	13	57	10	43	23	100
15	Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos	23	96	1	4	24	100	12	52	11	48	23	100
16	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)	22	92	2	8	24	100	12	52	11	48	23	100
17	Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero	23	96	1	4	24	100	11	48	12	52	23	100
18	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento)	23	96	1	4	24	100	10	43	13	57	23	100
19	Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso	22	92	2	8	24	100	12	52	11	48	23	100
20	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido)	21	88	3	12	24	100	10	43	13	57	23	100
	Σ	22.9	95.2	1.1	4.8	24	100	10.3	44.6	12.7	55.4	23	100

FUENTE: POST TEST

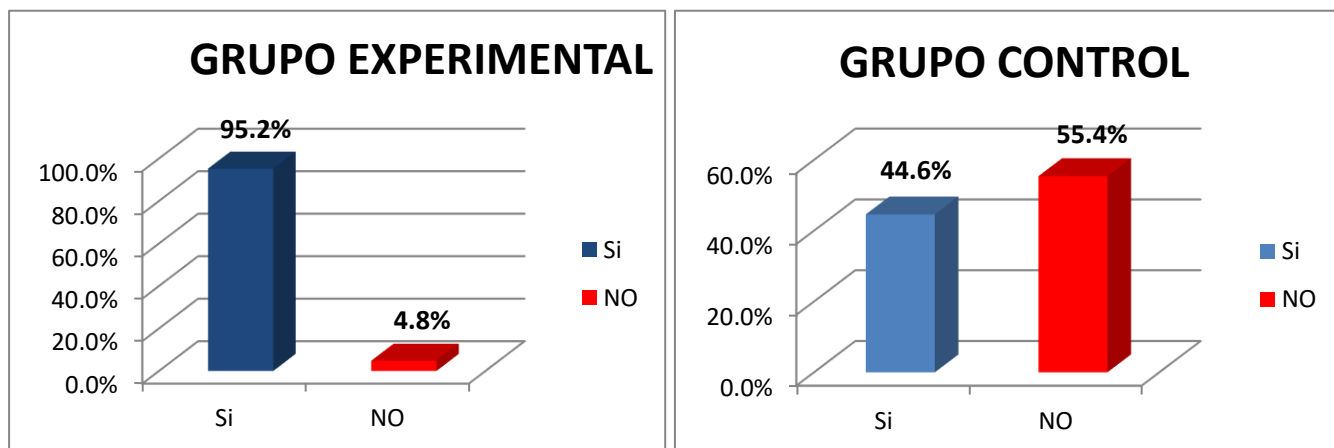
ELABORACIÓN: Diana Flor Gonzales Justiniano

- **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

1. En el grupo experimental un 92% desarrollo el desempeño: Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco), pero un 8% no lograron desarrollarlo.
2. En el grupo experimental un 88% desarrollo el desempeño: Brinca la soga con sus dos pies y un 24% no lograron desarrollarlo.
3. En el grupo experimental un 100% desarrollo el desempeño: Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego
4. En el grupo experimental un 96%desarrollo el desempeño: Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta, pero un 4% no lograron desarrollarlo.
5. En el grupo experimental un 96% desarrollo el desempeño: Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros, pero un 4% no lograron desarrollarlo.
6. En el grupo experimental un 100% desarrollo el desempeño: Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo
7. En el grupo experimental un 92% desarrollo el desempeño: Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio, pero un 8% no lograron desarrollarlo.
8. En el grupo experimental un 96%desarrollo el desempeño: Salta evitando pequeños obstáculos como (aros y conos), pero un 4% no lograron desarrollarlo.
9. En el grupo experimental un 96% desarrollo el desempeño: Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha, pero un 4% no lograron desarrollarlo.
10. En el grupo experimental un 92% desarrollo el desempeño: Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso, pero un 8% no lograron desarrollarlo.
11. En el grupo experimental un 100% desarrollo el desempeño: Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio
12. En el grupo experimental un 100% desarrollo el desempeño: Demuestra su coordinación óculo podal llevando la pelota hacia el arco
13. En el grupo experimental un 100 desarrollo el desempeño: Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura
14. En el grupo experimental un 100% desarrollo el desempeño: Lanza la pelota hacia un objeto determinado

15. En el grupo experimental un 96% desarrollo el desempeño: Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos, pero un 4% no lograron desarrollarlo.
16. En el grupo experimental un 92% desarrollo el desempeño: Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal), pero un 8% no lograron desarrollarlo.
17. En el grupo experimental un 96% desarrollo el desempeño: Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero, pero un 4% no lograron desarrollarlo.
18. En el grupo experimental un 96% desarrollo el desempeño: Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento), pero un 4% no lograron desarrollarlo.
19. En el grupo experimental un 92% desarrollo el desempeño: Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso, pero un 8% no lograron desarrollarlo.
20. En el grupo experimental un 88% desarrollo el desempeño: Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido), pero un 12% no lograron desarrollarlo.

RESULTADOS DEL POST TEST



FUENTE: POST TEST

ELABORACIÓN: Diana Flor Gonzales Justiniano

GRÁFICO 02: RESULTADOS DEL POST TEST APLICADO A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 011 Amarilis 2018

• ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el gráfico N° 02 del post-test del grupo experimental, se muestra que el 95.2% de los niños desarrollaron la motricidad gruesa, pero el 4.8% de los niños no desarrollaron la motricidad gruesa. En el grupo de control, se muestra que el 44.6% de los niños desarrollaron la motricidad gruesa, pero el 55.4% de los niños no desarrollaron la motricidad gruesa. Esto evidencia que mediante la aplicación de los juegos tradicionales, los estudiantes del grupo experimental desarrollaron su motricidad gruesa, mientras en el grupo de control solo mejoraron ligeramente la motricidad gruesa.

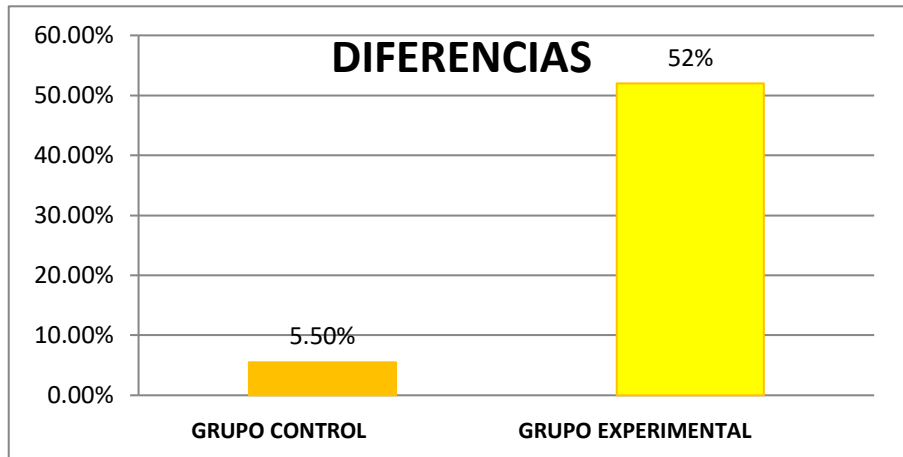
4.1.3. CUADRO DE CONTRASTACIÓN:

CUADRO N° 04 CUADRO DE CONTRASTACIÓN

GRUPO DE ESTUDIO	PORCENTAJES		DIFERENCIAS
	PRE TEST	POST TEST	
GRUPO CONTROL	39.1%	44.6%	5.5%
GRUPO EXPERIMENTAL	43.2%	95.2%	52%

FUENTE: PRE Y POST TEST

ELABORACIÓN: Diana Flor Gonzales Justiniano



FUENTE: CUADRO N° 04

ELABORACIÓN: Diana Flor Gonzales Justiniano

GRÁFICO N° 03 DIFERENCIA ENTRE EL GRUPO DE CONTROL Y EL GRUPO EXPERIMENTAL DESPUÉS DEL PRE Y POST TEST

- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En el gráfico N° 03 después del pre-test y post-test en el grupo control, se muestra en el que el 5.50% de los niños lograron desarrollar la motricidad gruesa. En el grupo experimental, se muestra que el 52% de los niños desarrollaron la motricidad gruesa. Esto demuestra que la aplicación de los juegos tradicionales, logro influir de manera positiva en el desarrollo de la motricidad gruesa del grupo experimental.

4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS

Con la finalidad de darle el carácter científico a la presente investigación, se sometió a prueba nuestra hipótesis, de modo que la contratación de la hipótesis formulada sea generalizable. La formulación de la hipótesis es la siguiente:

Hipótesis de investigación:

H_i: los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N°011 Amarilis-2018

Hipótesis nula:

H_o: los juegos tradicionales no mejoran la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N°011 Amarilis-2018

Por el tamaño de la muestra se utilizó la prueba de “t” de Student para muestras relacionadas y para el procesamiento de los datos el software SPSS (versión 25.0) donde se obtuvo el siguiente resultado.

CUADRO N° 05 ESTADÍSTICOS DE MUESTRAS RELACIONADAS

Grupo Experimental		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	Pre	28,4583	24	2,08471	,42554
	post	11,4167	24	3,84387	,78463

Correlaciones de muestras relacionadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Pre – post Experimental	24	-,106	,621

CUADRO N° 06 PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre – post Experimental	17,04167	4,56336	,93149	15,11473	18,96861	18,295	23	,000

Como se puede observar en el cuadro N° 06, el P-valor obtenido es igual a 0.000 el cual es menor a .05 y se encuentra en la región de rechazo. Entonces se llega a la conclusión de que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula planteada para la presente investigación, es decir, los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 011 de Amarilis.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En esta parte del presente trabajo de investigación procederemos a realizar la discusión de los resultados.

5.1. SEGÚN LAS BASES TEÓRICAS:

- **Vigotsky (1966)** en su Teoría Constructivista, nos indica que el juego es una herramienta y recurso sociocultural, ya que impulsa el desarrollo intelectual del niño, especialmente en la retención y atención. Esto se pudo corroborar debido a que durante los juegos tradicionales los niños han retenido las actividades y las reglas de cada juego, además conforme los realizaban, ellos mejoraban su motricidad gruesa.
- **Jean Piaget (1959)** en su teoría cognitiva afirma que el juego ayuda a familiarizar al niño con su entorno mediante la exploración y la manipulación, a la vez mejora su razonamiento y este es un aspecto que influye en el desarrollo de una persona. Después de haber aplicado los juegos tradicionales, al momento del desarrollo del juego, ellos exploraban y manipulaban los materiales (las latas, pelotas, sogas, etc.) luego ellos con la perseverancia mejoraban cada vez más en el desarrollo del juego, al final en el post test, los niños ya tenían dominio y conocían los juegos tradicionales.
- **Badillo (2014)** los juegos son actividades lúdicas donde el niño pueda distraerse, reírse y divertirse donde la docente solo los oriente y emplee estrategias didácticas para que ellos desarrollen sus competencias. Este aporte fue propicio, debido a que los juegos tradicionales lograron que los niños se diviertan y se rían con sus compañeros, a la vez mejoraron sus destrezas físicas.
- **Bolontrade, (2011)** indica que el juego es el cimiento para que el niño desarrolle su imaginación, destrezas perceptivas y motoras y sus habilidades comunicativas. La idea de este autor se evidenció en el desarrollo de los juegos, puesto que ellos conversaban, corrían, saltaban e imaginaban con cada uno de los juegos tradicionales.

- **Almeida (1998 p.120)** los niños dominan sus capacidades físicas y mentales y a su vez aprenden de su entorno. Esto se evidencio de manera explicita durante la aplicación de los juegos tradicionales, los niños comprendían las reglas y se desplazaban libremente
- **Ceballos (2015)** manifestó, que son importantes puesto que estos pasan de generación en generación y forma parte de la formación de una persona. Esta idea es acertada ya que las docentes y auxiliares de estos niños conocen los juegos tradicionales y lo practicaban junto a ellos antes de entrar al taller de motricidad.
- **Albeos (2009 p. 04)** en los juegos tradicionales se encuentran diversas modalidades lúdicas para niños y niñas, canciones, juegos, cuentos sin fin, rimas, juguetes con materiales reciclados, etc. Estos juegos logran motivar y desarrollar la motricidad gruesa de los niños, El aporte de Albeos ha facilitado el diseño y la selección de los juegos tradicionales ya que al ser variados cada uno se enfoca en una actividad motriz específica.
- **Kami (2015 p. 51)** la motricidad gruesa es el desarrollo de las partes gruesas del cuerpo, como son los brazos, tronco, cabeza y extremidades superiores e inferiores. Esto se logró con la aplicación de los juegos tradicionales donde los niños al realizar las diversas actividades desarrollaron sus partes gruesas del cuerpo.
- **Guanochanga (2013)** existen 5 área de la motricidad gruesa: El esquema corporal, Lateralidad, Equilibrio, Espacial, Tiempo y Ritmo. Todos estas áreas se han desarrollado mediante los juegos tradicionales por ejemplo El esquema corporal (el rey manda) Lateralidad (el fulbito) Equilibrio (La rayuela) Espacial (las escondidas) Tiempo y Ritmo (Canciones lentas y rápidas).
- En relación a los resultados obtenidos en la investigación, se evidencio que los alumnos del grupo Control no obtuvieron un resultado aceptable en cuanto al desarrollo de su motricidad gruesa tanto en el Pre-Test y Post-Test ya que durante dichas clases no se aplicaron los juegos tradicionales. Por otro lado en el grupo Experimental los resultados fueron aceptables después de la aplicación de los juegos

tradicionales durante el Post-Test. Todo esto se detalló en el capítulo anterior mediante las tablas y los gráficos analizados.

5.2. CON EL PROBLEMA FORMULADO: Ante el problema planteado de la investigación, ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilis – 2018?

Según los resultados obtenidos se afirma que los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilis – 2018, quedando demostrado que el 95.2% de los niños del grupo experimental han logrado desarrollar su motricidad gruesa según el gráfico N°02.

CONCLUSIONES

1. Se ha demostrado que la aplicación de los juegos tradicionales, mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N°011 Amarilis – 2018, donde el 95.2% han logrado el control de su motricidad gruesa mientras que solo el 4.8% no lo lograron.
2. Los resultados del Pre Test dió a conocer el nivel de motricidad gruesa en el grupo experimental, el cual demostró un bajo nivel de práctica de la motricidad gruesa, donde el 56.8 % del grupo control y el 60.9% en el grupo experimental no presentaban un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa, esto se evidencia en el gráfico 01.
3. Se han aplicado los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 011 Amarilis – Huánuco, a través de 20 sesiones desarrolladas con los niños del grupo experimental.
4. La motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N°011 Amarilis – 2018, después de la aplicación de los juegos tradicionales se encontró que un 95.2% mejoró su motricidad gruesa como se evidencia en la tabla 02. La Propuesta de Estrategia Didáctica basada en Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Psicomotricidad en niños de 4 años de N°011 Amarilis – 2018, logró desarrollar en los niños las siguientes capacidades: la coordinación general, el equilibrio, ritmo la coordinación óculo-podal y óculo-manual.

RECOMENDACIONES

- A la Institución Educativa: Propiciar espacios para el uso de los juegos tradicionales en la institución Educativa, con el fin de posibilitar el desarrollo de la motricidad gruesa, que permitirá desarrollar capacidades motoras como: la coordinación general, el equilibrio, ritmo y la coordinación óculo-podal.
- A los docentes: Considerar los juegos tradicionales como parte de los talleres de psicomotricidad para propiciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas, de tal manera que a través de estos juegos ellos se diviertan y a la vez desarrollen sus habilidades motrices.
- A los padres de familia: Involucrarse con el desarrollo de sus hijos, reforzando los juegos tradicionales en casa en vez de solo darles un celular, con el fin de contribuir en la adquisición de habilidades motoras gruesas en los niños y niñas, además al hacerlo lograr tener vínculo más cercano con sus hijos

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albeos (2009). *Juegos que jugamos aquí, Semana cultural: España Albante de Cinca*.
- ALMEIDA, P. (1998). *Educación lúdica*. Sao Paulo, Brasil: Editorial Loyola.
- BURGOS, B. E. (2008). *Los Juegos Tradicionales en la Escuela*, Argentina: Editorial Capital Federal
- CASTAÑER, M. y CAMERINO, O. (1996) *La E. F. en la enseñanza primaria*, Barcelona: Editorial. Inde.
- CEBALLOS, D.R. (2015). *Guía didáctica de juegos tradicionales “me divierto jugando” para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática*. Recuperado de: [file:///C:/Users/ADVANCE/Downloads/UNACH-EC-IPG-CEP-ANX-2015-55.1%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/ADVANCE/Downloads/UNACH-EC-IPG-CEP-ANX-2015-55.1%20(5).pdf)
- CONSTANZA, N. (2005). *Influencia de la Estimulación Temprana en el Desarrollo Psicomotor en Niños de 3 Y 4 Años*, Colombia: Edición Panamericana
- DÍAZ (2002) *didáctica y currículo un enfoque constructivista 1ra edición*, Cuenca España: Editorial universidad castilla la mancha 2002
- ESPARZA (2009) *La Psicomotricidad en el Jardín de Infantes*, Barcelona-España: Edit. Paidós.
- FARALDO, A. (2009) *Registro postural en personas sanas: evaluación del equilibrio mediante el estudio comparativo entre la posturografía dinámico computerizada y el sistema Sway Star*. Santiago de Compostela: servicio de publicaciones e intercambio científico Chile. Editorial Universida de de Santiago de Compostela.
- Fernández, J. (2015). *El concepto espacio en educación infantil*, España: Universitat Jaume.
- GLÉZER DE C. I. (1954) *La enseñanza en el grado pre-primario*, Cuba: Editorial La Habana:. s.e.

- GUANOCHANGA L. (2013) *Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Los Niños Lorena Guanochanga Quinto Semestre "A"*, Colombia: Editorial Oz
- GUTIÉRREZ, M. (2008) *El desarrollo motor en el período maternal y preescolar (2-6 años)*, Valencia: Editorial: IVEF.
- HUMAREDA, F. (2015). *Desarrollo de la capacidad motriz en niños del pre escolar*, Lima: San Marcos.
- KAMI, J. (2015). *Desarrollo neuro psico motor en niños de 5 años*, Madrid: Paidós.
- VIGOTSKY, L. (1924) *La conciencia como problema de la psicología del comportamiento*, Moscú. Editorial: Gnozis
- MEINEL, G. SCHNABEL (1986) *teoría del movimiento motricidad deportiva*, Alemania: Editorial: stadium,
- MINEDU (2016) *Taller de psicomotricidad aulas de 3,4 y 5 años y multiedad de educación inicial* de :<http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/pdf/inicial/talleres/presentacion-psicomotricidad.pdf>
- MINEDU (2016) *programa curricular de educación inicial* de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>.
- BADILLO, J. (2014). *Juegos infantiles y el desarrollo de habilidades sociales*, Lima: San Marcos.
- Bolontrade M. (2001)*Jugar para crear y aprender*, España: Editorial Universia.
- PACHECO, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*, Editorial . ISBN . 978-21-591-8
- PIAGET, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*, México: Editorial: Fondo de Cultura Económica.
- RAER, M. I. (2009). *Espacio y tiempo en Educación Infantil. Innovación y experiencias educativas*. Granada, España Editorial

- SAMPIERI, R. FERNÁNDEZ, C. BAPTISTA, P. (2014) *metodología de la investigación sexta edición, Miembro de la Cámara Nacional de la Industria*, Editorial Mexicana, Reg.
- REYES, S. Y. (2006). Metodología y diseños en la investigación científica cuarta edición. . Lima - Perú: Editorial Visión Universitaria.
- VYGOTSKY, L. S. (1933, 1966). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid: Editorial Aprendizaje Visor.

TESIS:

- Díaz ,A. Osman ,M. Moreno ,Z. (2015) en la tesis Estrategias Lúdicas Para Fortalecer La Motricidad Gruesa En Los Niños De Preescolar De La Institucion Educativa Bajo Grande –Sahagún de la Fundación Universitaria Los Libertadores, Argentina.
- Pérez ,C. (2015) en la tesis Los Juegos Tradicionales Infantiles De Persecución Y Su Influencia En El Desarrollo De La Motricidad Gruesa De Los niños De 4 Años De Edad De La Unidad Educativa “Hispano América” Del Cantón Ambato, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Rosada ,S. (2017) Desarrollo De Habilidades De Motricidad Gruesa A Través De La Clase De Educación Física, Para Niños De Preprimaria, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Yarasca ,P. (2018) Motricidad Gruesa En Niños De 4 Años De Edad De La I.E.I. N° 123 Distrito De Ica 2016, de la Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú.
- Lujan ,I. (2017) Influencia Del Huayno En La Motricidad Gruesa de Los Niños De Cuatro Años De La I.E. N° 209“Santa Ana” De La Ciudad De Trujillo,2016, de la Universidad Nacional Trujillo, Perú.
- Ruitón ,M. (2015) Juegos Lúdicos Para La Mejora De La Motricidad Gruesa, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú
- Solórzano ,P. (2017) Técnicas Básicas Del Karate“Do” Para Mejorar La Coordinación Motora Gruesa En Los Alumnos Del 4to. Grado De Primaria De La Institución Educativa N° 32011 Hermilio

Valdizan –Huánuco –2016, Universidad De Huánuco; Esperanza, Huánuco Perú.

- Reyes ,L. (2015) Juegos Con La Pelota Para Mejorar La Motricidad Gruesa En Los Alumnos Del 1° Grado De Primaria En La I.E. “Juan Velasco Alvarado” Pillco Marca Huánuco 2014-2015, Universidad De Huánuco; Esperanza, Huánuco Perú.
- Reyes ,M. (2013) Curso Taller De Danzas Para Mejorar La Psicomotricidad Gruesa De Los Alumnos De 5 Años De La I.E.I. Laurita Vicuña Pino N° 003 Huánuco-Perú 2011, Universidad De Huánuco; Esperanza, Huánuco Perú.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TITULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA I.E.I N° 011 AMARILIS-2018**

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	INSTRUMENTO
PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilis – 2018?	OBJETIVO GENERAL Determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis – 2018. OBJETIVOS ESPECÍFICOS <ul style="list-style-type: none"> Identificar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilis – 2018. Diseñar una lista de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilis – 2018. Aplicar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilis – 2018. Evaluar la motricidad gruesa en los niños después de aplicar los juegos tradicionales en los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilis – 2018. 	HIPÓTESIS GENERAL Los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N°011 Amarilis-2018	V. Independiente: Juegos tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar la lista de juegos tradicionales Elaborar los materiales Aplicar los juegos tradicionales 	<ul style="list-style-type: none"> Adecuar los juegos tradicionales de acuerdo a la edad y a las necesidades del niño. Elaborar los materiales que se empleará en los juegos tradicionales. Realizar los juegos tradicionales con los niños durante el taller de motricidad, siguiendo la siguiente metodología: 21. Inicio: se realiza una asamblea con los niños para indicarles las normas y reglas de los juegos tradicionales. 22. Desarrollo: se desarrolla el juego con los materiales establecidos. 23. Cierre: Los niños expresan sus experiencias del juego. Evaluar si lograron desarrollar la motricidad gruesa al finalizar cada clase. 	Sesión de aprendizaje
			V. Dependiente: Motricidad gruesa	Comprende su cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco). ✓ Brinca la soga con sus dos pies. ✓ Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego. ✓ Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta sobre el caballo de palo ✓ Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo. ✓ Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio ✓ Salta evitando pequeños obstáculos como aros y conos ✓ Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha ✓ Salta con los pies juntos siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso ✓ Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio. ✓ Demuestra su coordinación óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco ✓ Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura ✓ Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero ✓ Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos ✓ Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal) ✓ Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso ✓ Lanza la pelota hacia un objeto determinado 	Lista de cotejo
				Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros ✓ Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) ✓ Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido) 	

PRE TEST

GRUPO EXPERIMENTAL

INDICADORES			1				3				8				10				15				16										
SUB INDICADORES			Cabeza		Brazos		Tronco		Boca		Nariz		Ojos		Aros		Conos		Cuadrado		Rectangulo		Circulo		Correr		Derecha		Izquierda		Diagonal		
APELLIDOS Y NOMBRES			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		✓		X		X		X		X	✓		✓		X		X		X		X		X		✓		✓		✓		✓	
2	ALCEDO ATACAGUA, MARCELA ANGHE		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERIO		X		X	✓			✓		X		✓		X		X		✓		X		✓		✓		✓		✓		✓		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		X		X		X		X		✓		X		X		X		✓		X		✓		X		X		X		X		
5	BEARANO ROFNER, MICHELLE		X		X		X		X		X		X		X		X		✓		✓		✓		✓		X		X		X		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		X		X	✓			✓		X		✓		X		X		✓		X		✓		✓		✓		✓		✓		
7	CALERO ORIHUELA, MARIA NICOLLE		X		X		X		X		X		✓		X		X		X		X		X		X		X		X		✓		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI	✓			X		X		X		✓		X		X		X		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
9	CARHUARICA CALERO, EDGAR		X		✓		X		✓		X		X		X		X		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
10	CENTERO BBARANO, JAMILE		X		X		X		✓		✓		X		X		X		✓		X		✓		✓		X		X		✓		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALIANDRA	✓			X		X		✓		X		X		X		X		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
12	FUSTER DELGADO, MARTE VALESZA		X		✓		X		✓		X		✓		X		X		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
13	FUSTER FLORES, MARUMISH ARIT		X		X		X		✓		✓		X		X		X		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA	✓			X		X		X		✓		X		X		X		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		X		✓		X		✓		✓		X		X		X		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
16	NAUPATZ VALETA, GAELA MARINA		X		✓		X		✓				✓		X		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		
17	NAVARRO MARCELO, MAGUIZA SIREL	✓			X		X		X		X		X		X		✓		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMMI		X		X		✓		X		X		X		X		X		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
19	PALOMINO VERAMENDO, JEFF EDUARDO		X		✓		X		X		✓		✓		X		✓		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		X		X		✓		X		X		X		X		✓		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SAMHORY		X		✓		X		✓		X		X		X		✓		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
22	TOLEDO LIJAN, STAVISKI KRISTEL	✓			X		✓		✓		X		X		X		X		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		X		✓		X		✓		✓		✓		X		✓		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUANY	✓			X		X		✓		X		X		X		✓		✓		✓		✓		✓		X		X		✓		
Σ			8	16	11	13	6	18	24	10	14	9	15	7	17	24	24	24	9	15	7	17	11	13	24	24	7	17	11	13	7	17	24
%			33	67	46	54	25	75	100	42	58	38	62	29	71	100	100	100	38	62	50	50	46	54	29	71	46	54	29	71	38	62	29

8

16

INDICADORES	
2	Brinca la soga con sus dos pies
3	Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego.
4	Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta
5	Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros
6	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo.
7	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio
8	Salta evitando pequeños obstáculos como (aros y conos)
9	Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha
10	Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso

INDICADORES	
11	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.
12	Demuestra su coordinación óculo podal llevando la pelota hacia el arco
13	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura
14	Lanza la pelota hacia un objeto determinado
15	Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos
16	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)
17	Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero
18	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento)
19	Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso
20	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido)

SI	✓
NO	X

GRUPO EXPERIMENTAL

✓	X
IS	NO

INDICADORES
11 Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.
12 Demuestra su coordinación óculo podal llevando la pelota hacia el arco
13 Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura
14 Lanza la pelota hacia un objeto determinado
15 Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros es con díodos
16 Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)
17 Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero
18 Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento)
19 Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso
20 Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido)

PRE TEST

INDICADORES					
SUB INDICADORES					
APELLIDOS Y NOMBRES					
Cabeza	Brazos		Tronco		
SI	NO	SI	NO	SI	NO
1 ALBORNOZ MENDOZA, AMIRIA MILAGROS	X	X	X	X	X
2 ARRATEA ALIAGA, LIAMI DANIEL-	X	X	X	X	X
3 BRAVO FALCON, AMILCAR RANGEL	X	X	X	X	X
4 CABALLERO SALCEDO, ALONDRA JULIANA	X	X	X	X	X
5 CHAVEZ CAQUI, LIDIA ESMERALDA	X	X	X	X	X
6 ESTRELLA VALVERDE, LYAM ADRIAN GERARDO	X	X	X	X	X
7 GOMEZ LASTRA, DERECK LAVINOL	X	X	X	X	X
8 GONZALES RAMOS, XACORY ALESHMA	X	X	X	X	X
9 LORENZO TORRES, JOSEPH ARON	X	X	X	X	X
10 LOREÑA CABALLERO, THIAGO STEFANO	X	X	X	X	X
11 ORRIZO FALCON, ISMAEL ABEL	X	X	X	X	X
12 PALCAR LOYA, ANTONII ESUS	X	X	X	X	X
13 PALACIOS MALLOQUI, JARDOTHIAGO	X	X	X	X	X
14 PANDO CARRILLO, BRIANA NICOL	X	X	X	X	X
15 PATINA ESTELA DAYIRO LIAMI	X	X	X	X	X
16 PEDROZA TUCTO, SOFIA UBARA	X	X	X	X	X
17 PILCO MARTEL, ABIGAIL YSOLA	X	X	X	X	X
18 RADA MUÑOZ, AILEEN BRITTANY	X	X	X	X	X
19 RIVERA NURUNGO, LEYSI	X	X	X	X	X
20 SOTO LLANOS, MIRY FADIA	X	X	X	X	X
21 TOLENTINO CABELLO, ERICK SEBASTIAN	X	X	X	X	X
22 VENTURO CABELLO, IULIAN CAMILLA	X	X	X	X	X
23 ZUASABAR MONTERO, SALVADOR RAFIK	X	X	X	X	X
%	43	57	61	43	57
%	43	57	61	43	57

INDICADORES
1 Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco).
2 Brinca la soga con sus dos pies
3 Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego.
4 Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta
5 Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros
6 Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo.
7 Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio
8 Salta evitando pequeños obstáculos como (aros y conos)
9 Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha
10 Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso

INDICADORES
11 Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.
12 Demuestra su coordinación óculo-pedal llevando la pelota hacia el arco
13 Fortalece su coordinación al hacer girar el arco con la cintura
14 Lanza la pelota hacia un objeto determinado
15 Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos
16 Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)
17 Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero
18 Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento)
19 Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso
20 Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido)

POST TEST

GRUPO CONTROL

INDICADORES		1										3						8				10						15						16																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
		SUB INDICADORES					APELIDOS Y NOMBRES					Cabeza		Brazos		Tronco		Boca		Nariz		Ojos																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

INDICADORES	
1	Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco).
2	Brinca la soga con sus dos pies
3	Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego.
4	Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta
5	Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros
6	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo.
7	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio
8	Salta evitando pequeños obstáculos como (aros y conos)
9	Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha
10	Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculos) en el piso

INDICADORES	
11	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.
12	Demuestra su coordinación óculo podal llevando la pelota hacia el arco
13	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura
14	Lanza la pelota hacia un objeto determinado
15	Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos
16	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)
17	Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero
18	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento)
19	Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso
20	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido)

SI	✓
NO	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01
“CONOCEMOS NUESTRO CUERPO”
I. Datos Informativos.

I.E.I : N° 011	Area: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlos espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas; y lo representa mediante el dibujo, por propia iniciativa y de acuerdo a sus posibilidades	Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco).	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos sentamos con los niños en el patio Les digo que vamos a jugar al “Rey Manda” Les muestro la Corona del rey Conversamos con los niños sobre la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> Corona elaborado en cartulina Hoja bond 	45
		<p>se hace un sorteo para elegir al rey, luego se les explica las reglas a los niños: El rey va a tener la corona, los niños tienen que obedecer lo que diga el rey y el niño que cumpla todos los mandatos más rápido será el siguiente rey, así sucesivamente hasta finalizar el juego</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> Todos los niños estarán dispersos en el patio El Rey dirigirá el juego. El rey pide en voz alta: digan y señalen su cabeza, digan y señalen sus brazos, digan y señalen su tronco, etc. El niño que realice más rápido todos los mandatos hará de rey en el siguiente turno. La docente refuerza lo aprendido señalando su cabeza, brazos, tronco, para luego preguntar ¿Cómo se llama lo que estoy señalando? Se termina el juego cuando se completa el tiempo 		
		<ul style="list-style-type: none"> Los niños se recuestan en el piso Luego inspiran profundamente por la nariz y exhalan poco a poco por la boca. 		
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD CORPORAL			
	RELAJACIÓN			
CIERRE	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
		Comparten sus experiencias con sus compañeros sobre que les gustó más del juego.		

Docente

Dirección

N°	SESION N° 01	INDICADOR: Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco).					
	“CONOCEMOS NUESTRO CUERPO”	Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza)		Señala en sí mismo las partes corporales (brazos)		Señala en sí mismo las partes corporales (tronco)	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No	Si	No	Si	No
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR						
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE						
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO						
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA						
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE						
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN						
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE						
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI						
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR						
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE						
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA						
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA						
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT						
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA						
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA						
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA						
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL						
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM						
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD						
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY						
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY						
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL						
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO						
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY						

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02
“JUEGO CON MI CUERPO”
I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, los objetos y sus pares por propia iniciativa, manteniendo el equilibrio y regulando la velocidad de sus movimientos, según sus intereses. Por ejemplo, salta con dos pies de diferentes maneras y desde diferentes alturas, puede alternar sus pasos al saltar o saltar en un pie, lanza e intenta atrapar objetos en el aire, etc. afirmando progresivamente sus posturas y desplazamientos, y la seguridad en sus movimientos.	Brinca la soga con sus dos pies.	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos sentamos con los niños en el patio Se designan algunas normas de convivencia Se forman grupos de tres niños Se sortean los niños que sostendrán la soga y el/la que saltará. Luego se les explica el juego: cada niño debe saltar consecutivamente, si falla pierde y salta el siguiente niño. 	<ul style="list-style-type: none"> 8 Sogas Radio USB Hoja bond 	45'
	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente indica que brinquen utilizando sus piernas y pies Luego reparte a los niños las sogas y les pide a dos niños tomar de los extremos la soga para hacerlo girar El resto de los niños, en turnos y ordenadamente, saltarán sobre ella. Pierde el niño que cometa un error al saltar. La docente felicita a los niños por su participación y entusiasmo 		
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se recuestan en el piso Se realiza la relajación con música suave y un tono de voz calmado y profundo. 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		<ul style="list-style-type: none"> Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros sobre que les gustó más del juego. 		

Docente

Dirección

N°	SESION N° 02	Indicador: Brinca la soga con sus dos pies.	
	“JUEGO CON MI CUERPO”		
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		

“MI CUERPO ES MARAVILLOSO”
I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Area: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicadores	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlos espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas; y lo representa mediante el dibujo, por propia iniciativa y de acuerdo a sus posibilidades	Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego.	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos sentamos con los niños Les digo que vamos a jugar al Rey Manda Se hace un sorteo para elegir al rey Se les explica las reglas a los niños: El rey va a tener la corona, los niños tienen que obedecer lo que diga el rey y el niño que cumpla todos los mandatos más rápido será el siguiente rey, así sucesivamente hasta finalizar el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Corona elaborado en cartulina Radio USB Hoja bond 	45'
	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> Antes de comenzar el juego pregunto: ¿Para qué sirve la boca? ¿Para qué sirve la nariz? ¿Para qué sirven los ojos? Agrupamos a los niños en círculo para empezar el juego El juego comienza donde el Rey dirigirá el juego. El rey forma a todos los niños de a dos Luego ordena: señala los ojos de tu compañero(a), señala la nariz de tu compañero(a), señala la boca de tu compañero(a), etc. Después los niños reconocen su boca, nariz y ojo en sí mismos Los niños que reconozcan cada parte de la cara más rápido harán de reyes en el siguiente turno. Se termina el juego cuando se acabe el tiempo 		
DESARROLLO	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se sientan en parejas cerrados los ojos Escuchamos música de relajación 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		Luego los niños comparten sus experiencias en el aula sobre que les gustó más del juego.		

Docente

Dirección

N°	SESION N° 03	INDICADOR: Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego.					
	“MI CUERPO ES MARAVILLOSO”	Indica partes de la cara (boca) al realizar un juego.		Indica partes de la cara (nariz) al realizar un juego.		Indica partes de la cara (ojos) al realizar un juego.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No	Si	No	Si	No
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR						
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE						
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO						
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA						
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE						
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN						
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE						
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI						
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR						
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE						
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA						
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA						
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT						
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA						
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA						
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA						
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL						
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM						
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD						
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY						
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY						
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL						
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO						
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY						

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04
“RECONOCEMOS NUESTROS MOVIMIENTOS”
I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, los objetos y sus pares por propia iniciativa, manteniendo el equilibrio y regulando la velocidad de sus movimientos, según sus intereses. Por ejemplo, salta con dos pies de diferentes maneras y desde diferentes alturas, puede alternar sus pasos al saltar o saltar en un pie, lanza e intenta atrapar objetos en el aire, etc. afirmando progresivamente sus posturas y desplazamientos, y la seguridad en sus movimientos.	Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta sobre el caballo de palo	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos sentamos con los niños Les digo que vamos a jugar al caballito de palo Se establece una norma de convivencia (Mantener el orden) Después se les explica las reglas. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Solo se podrán desplazar saltando con el caballo ✓ Gana el que llegue saltando con los dos pies a la meta. ✓ Si pierden “el caballo de palo” serán retirados del juego 	<ul style="list-style-type: none"> 24 palos con forma de caballo Papel Bond 	45´
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> Antes de comenzar les pregunto ¿Cómo vamos a avanzar con el caballo de palo? Se forman en filas todos los niños, donde se les entrega un Palo con forma de caballo Los niños se suben al “caballito de palo” Luego se fija una meta Los niños deberán de saltar con los dos pies para así llegar a la meta El que primero llegue al punto acordado es el ganador. Se termina el juego cuando se cumpla el tiempo 		
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se recuestan en el suelo Les indico que tensen distintas partes del cuerpo (manos, brazos, hombros) y luego lo relajen 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		Luego los niños comparten sus experiencias con sus compañeros sobre que les gustó más del juego.		

Docente

Dirección



N°	SESION N° 04	INDICADOR	
	“RECONOCEMOS NUESTROS MOVIMIENTOS”	Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta sobre el caballo de palo	
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		



SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

“SOMOS UN ESPEJO”

I. Datos Informativos.

I.E.I : N° 011	Area: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlos espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas; y lo representa mediante el dibujo, por propia iniciativa y de acuerdo a sus posibilidades.	Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nos sentamos con los niños, les digo que vamos a jugar al espejo mágico ✓ Luego establecemos las normas ✓ Se agrupan los niños de a dos y luego les explico las reglas: ✓ El niño debe de imitar cada movimiento corporal de su compañero ✓ Antes de comenzar el juego, la docente pide que le imiten a ella: si mueve el brazo, los pies, la cabeza, etc. los niños también lo moverán. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond 	45´
		<p>“EL ESPEJO MÁGICO”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se forman de a dos, un niño se sitúa en frente del otro • Uno debe inventar gestos y movimientos. Y el otro compañero tiene que imitar todo lo que realice el niño al que tiene delante • No podrán hablar ni acercarse solo imitaran los movimientos corporales de su compañero • Ganan los niños que imiten correctamente 		
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan. 		
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
	REPRESENTACIÓN			
CIERRE		Los niños responden y comparten sus dibujos.		

Docente

Dirección



N°	SESION N° 05	INDICADOR	
	“SOMOS UN ESPEJO”	Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros	
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06
“MANTENERSE EN UN SOLO PIE”
I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Area: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos indiferenciadamente, y coordinación óculo-podal al utilizar distintos objetos o materiales en sus actividades cotidianas o de juego libre, como ensartar piezas pequeñas, abrir los envases de su lonchera, pelar algunas frutas como plátano o mandarina, intentar amarrar sus pasadores, caminar jugando a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio, etc., así como también al realizar distintos proyectos en sus representaciones gráfico-plásticas, según sus propios intereses.	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo.	Lista de cotejo

IV. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> La docente da la bienvenida a los niños Luego establecemos las normas. La docente forma en filas a los niños para empezar la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> Dos sillas Hoja bond Radio USB 	45´
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> Nos desplazamos por el patio formando un trencito, saltando en dos pies y luego en uno. Se colocara dos sillas juntas en un área libre de otros objetos. La docente se apoya en una silla con el pie derecho. Se le dirá al niño que observe y que haga lo mismo. Si no lo logra, se le ayudará con uno de sus pies para elevarlo del suelo. Se repetirá el procedimiento varias veces hasta que el niño pueda permanecer de pie unos cinco segundos mientras se sujeta a la silla. Luego le pediré que repita la acción sin apoyo de la silla. La docente felicita a los niños por la actividad realizada 		
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se recuestan en el piso Escuchan música relajante y respiran profundamente 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros exponiendo sus dibujos.		

Docente

Dirección



N°	SESION N° 06	INDICADOR	
	“ MANTENERSE EN UN SOLO PIE ”	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo.	
	APELLIDOS Y NOMBRES		
		Si	No
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07
“SALTAMOS CON UN PIE”
I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Area: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, los objetos y sus pares por propia iniciativa, manteniendo el equilibrio y regulando la velocidad de sus movimientos, según sus intereses. Por ejemplo, salta con dos pies de diferentes maneras y desde diferentes alturas, puede alternar sus pasos al saltar o saltar en un pie, lanza e intenta atrapar objetos en el aire, etc..	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none">Nos sentamos con los niñosLes digo que vamos a jugar la rayuelaLuego establecemos las normas correspondientes.Se reparte una ficha a cada niño para lanzar dentro de los cuadros, luego se explican las reglas.<ul style="list-style-type: none">Cada niño tendrá un turnoEl niño debe lanzar la ficha, si cae fuera del cuadro pierde el turnoSe debe saltar solo con un pie	<ul style="list-style-type: none">Tizauna ficha (piedra u objeto pequeño)Hoja bond	45´
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none">La docente pide a los niños pararse en un pie y saltar en su lugar realizando 10 saltos.La docente empieza el juego trazando una cuadrícula en forma de cruz con una tiza.Todos los niños se forman en una fila y reciben una fichaEl primer niño tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno a su compañero.El niño debe saltar con un solo pie manteniendo su equilibrio por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado.Gana quien salte correctamente en cada cuadro.		
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Los niños se recuestan en el pisoLos niños inspiran y expulsan el aire de manera profunda y pausada		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none">Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia		
CIERRE		<ul style="list-style-type: none">Los niños expresan sus experiencias dialogando con sus compañeros sobre que les gustó más de la actividad.		

Docente

Dirección

N°	SESION N° 07	INDICADOR	
	“SALTAMOS CON UN PIE”	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio	
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		



SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

“CONOCEMOS NUESTRAS HABILIDADES”

I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Area: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, los objetos y sus pares por propia iniciativa, manteniendo el equilibrio y regulando la velocidad de sus movimientos, según sus intereses. Por ejemplo, salta con dos pies de diferentes maneras y desde diferentes alturas, puede alternar sus pasos al saltar o saltar en un pie, lanza e intenta atrapar objetos en el aire, etc.	Salta evitando pequeños obstáculos como (aros y conos)	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos con los niños Establecemos normas de convivencia Les digo que vamos a realizar una actividad Les explico las reglas del juego: <ol style="list-style-type: none"> Debemos de saltar los obstáculos de forma ordenada Si nos tropezamos, volvemos a hacer el recorrido 	<ul style="list-style-type: none"> Aros Conos Hoja bond Radio USB 	45'
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente forma un recorrido lleno de obstáculos (aros, conos) Los niños se forman en fila para iniciar el recorrido Cada niño deberá de saltar para poder evitar los obstáculos del recorrido Cuando un niño pueda completar una carrera de obstáculos simples sin ayuda, la docente empieza a construir un recorrido de mayor dificultad con más obstáculos. La docente usa el mismo procedimiento que en el recorrido normal, los niños formados en fila buscaran saltar ese recorrido. Al terminar la docente felicita a los niños y les pregunta ¿Qué hicimos hoy? 		
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Se recuestan en el piso Cierran sus ojos y escuchan música relajante 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		Los niños comparten sus experiencias y lo que más les gusto de la actividad realizada.		

Docente

Dirección

N°	SESION N° 08	INDICADOR :Salta evitando pequeños obstáculos como aros y conos			
	“CONOCEMOS NUESTRAS HABILIDADES”	Salta evitando pequeños obstáculos como (aros)		Salta evitando pequeños obstáculos como (conos)	
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR				
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE				
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO				
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA				
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE				
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN				
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE				
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI				
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR				
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE				
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA				
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA				
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT				
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA				
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA				
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA				
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL				
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM				
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD				
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY				
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY				
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL				
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO				
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY				

“SIGAMOS AL LIDER”
I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos indistintamente, y coordinación óculo-podal al utilizar distintos objetos o materiales en sus actividades cotidianas o de juego libre, como ensartar piezas pequeñas, abrir los envases de su lonchera, pelar algunas frutas como plátano o mandarina, intentar amarrar sus pasadores, caminar jugando a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio, etc., así como también al realizar distintos proyectos en sus representaciones gráfico-plásticas, según sus propios intereses.	Se desliza caminando sobre una línea recta hacia la derecha	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos juntamos con los niños Les digo que vamos a jugar al rey manda, Establecemos la norma (Mantener el orden). <p>Antes de empezar, la docente trazará una línea recta en el suelo y luego les explicará las reglas a los niños: El rey va a tener la corona, los niños tienen que obedecer lo que diga el rey y el niño que cumpla todos los mandatos será el siguiente rey, así sucesivamente hasta finalizar el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Corona de rey elaborado en cartulina Tiza Hoja bond 	45'
	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> Formamos una fila con todos los niños Luego empezamos el juego en donde el rey dirigirá. El rey caminará por la línea trazada y ordena a los niños que la sigan detrás de forma ordenada Al terminar, el rey pide en voz alta: caminen por la línea sin salirse de la raya de forma ordenada. El niño o la niña que camine correctamente hará de rey en el siguiente turno 		
DESARROLLO	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se recuestan en el piso Cierran los ojos y escuchan sonidos lejanos 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		Al finalizar la actividad los niños comparten sus experiencias en el aula.		

Docente

Dirección



N°	SESION N° 09	INDICADOR	
	“SIGAMOS AL LIDER”	Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha	
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		



SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

“SALTAMOS JUNTOS”

I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, los objetos y sus pares por propia iniciativa, manteniendo el equilibrio y regulando la velocidad de sus movimientos, según sus intereses. Por ejemplo, salta con dos pies de diferentes maneras y desde diferentes alturas, puede alternar sus pasos al saltar o saltar en un pie, lanza e intenta atrapar objetos en el aire, etc. afirmando progresivamente sus posturas y desplazamientos, y la seguridad en sus movimientos.	Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso.	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos sentamos con los niños, les digo que vamos a jugar la rayuela, luego establecemos la norma (Respetar los turnos). Se reparte una ficha a cada niño para que lance dentro de los cuadros, luego se explican las reglas. <ol style="list-style-type: none"> Cada niño tendrá un turno El niño debe lanzar la ficha dentro del cuadro, si cae fuera del cuadro pierde el turno. Se debe saltar siguiendo los patrones establecidos en el piso (cuadrado-un pie) (rectángulo-2pies) (círculo-descanso). 	<ul style="list-style-type: none"> Tiza una ficha (piedra u objeto pequeño) Papel bond 	45'
	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente traza una rayuela con 5 cuadrados 2 rectángulos y un círculo con una tiza. Los niños forman una fila, el primer niño tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Al caer de forma correcta, el niño debe saltar siguiendo los patrones establecidos en el piso (cuadrado-un pie) (rectángulo-2 pies) (círculo-descanso). Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno a su compañero. El niño debe saltar siguiendo los patrones establecidos en el piso (cuadrados, rectángulos y círculo), a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero 		
DESARROLLO	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se echan en el suelo, ponen sus manos, una en el estómago y la otra en el pecho Luego sienten la respiración de inhalación y exhalación 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		Los niños cuentan sus experiencias.		

Docente

Dirección

N°	SESION N° 10	INDICADOR: Salta siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso.					
	“SALTAMOS JUNTOS”	Salta siguiendo diversos patrones (cuadrados) en el piso.		Salta siguiendo diversos patrones (rectángulos) en el piso.		Salta siguiendo diversos patrones (círculos) en el piso.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR						
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE						
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO						
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA						
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE						
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN						
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE						
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI						
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR						
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE						
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA						
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA						
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT						
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA						
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA						
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA						
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL						
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM						
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD						
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY						
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY						
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL						
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO						
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY						



SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

“SIGAMOS AL LÍDER”

I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos indistintamente, y coordinación óculo-podal al utilizar distintos objetos o materiales en sus actividades cotidianas o de juego libre, como ensartar piezas pequeñas, abrir los envases de su lonchera, pelar algunas frutas como plátano o mandarina, intentar amarrar sus pasadores, caminar jugando a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio, etc., así como también al realizar distintos proyectos en sus representaciones gráfico-plásticas, según sus propios intereses.	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos con los niños Les digo que vamos a jugar a sigamos al líder Luego se designan las normas de convivencia (Respetar a nuestros compañeros) 	<ul style="list-style-type: none"> Hoja bond USB Radio 	45'
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente reúne a los niños y explica la actividad Todos los niños se pondrán detrás del líder y harán los movimientos que el realice con los pies Luego la docente será la líder y ella caminara poniendo un pie delante del otro para que los niños la puedan imitar. Después un niño tomara el rol de líder y se continua hasta que todos los niños hayan sido “el líder” 		
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se sientan en parejas cerrados los ojos Escuchamos música de relajación 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		Cuando se termine la actividad, los niños comparten sus experiencias con sus compañeros.		

Docente

Dirección



N°	SESION N° 11	INDICADOR: Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	
	“ SIGAMOS AL LIDER ”		
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 12
“JUGUEMOS FULBITO”
I. Datos Informativos.

I.E.I : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos indistintamente, y coordinación óculo-podal al utilizar distintos objetos o materiales en sus actividades cotidianas o de juego libre, como ensartar piezas pequeñas, abrir los envases de su lonchera, pelar algunas frutas como plátano o mandarina, intentar amarrar sus pasadores, caminar jugando a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio, etc., así como también al realizar distintos proyectos en sus representaciones gráfico-plásticas, según sus propios intereses.	Demuestra su coordinación óculo podal llevando la pelota con el pie hacia el arco	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> La docente da la bienvenida a los niños Establece las normas de convivencia a respetar durante el desarrollo de la sesión Les digo que vamos a jugar al fulbito, Se organizan los equipos del fulbito mediante un sorteo Luego se establecen las reglas del juego. <ol style="list-style-type: none"> Se designan a los jugadores y a un arquero Solo se puede patear la pelota con los pies No se puede agarrar la pelota para anotar Solo el arquero puede agarrar la pelota 	<ul style="list-style-type: none"> 2 Pelotas Hoja bond 	45´
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente inicia llevando y pateando la pelota al arco y les indica que deben de anotar para ganar, luego explica el juego El juego debe dividirse en dos partes, cada una de 15 minutos. Cada equipo tiene 12 jugadores en el campo, siendo uno su arquero. Los jugadores deben de llevar y patear la pelota para anotar un gol Gana el equipo que meta más goles. Al terminar la docente los felicita 		
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición, luego bajan los brazos y se relajan 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		<ul style="list-style-type: none"> Los niños comparten sus experiencias en el aula sobre que les gustó más del juego mostrando su dibujo. 		

Docente

Dirección



N°	SESION N° 12	INDICADOR	
	“JUGUEMOS FULBITO”	Demuestra su coordinación óculo podal llevando la pelota con el pie hacia el arco.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 13
“JUGAMOS AL ULA ULA”
I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, los objetos y sus pares por propia iniciativa, manteniendo el equilibrio y regulando la velocidad de sus movimientos, según sus intereses. Por ejemplo, salta con dos pies de diferentes maneras y desde diferentes alturas, puede alternar sus pasos al saltar o saltar en un pie, lanza e intenta atrapar objetos en el aire, etc. afirmando progresivamente sus posturas y desplazamientos, y la seguridad en sus movimientos.	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ESTRATEGIAS /ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos sentamos con los niños Les digo que vamos a jugar ula ula Luego se designan las normas de convivencia (Respetar a nuestros compañeros) Después se les explica las reglas del juego. <ol style="list-style-type: none"> Se sortea al que va empezar el juego Se debe hacer girar el aro sin hacerlo caer al piso 	<ul style="list-style-type: none"> 8 aros Hojas bond 	45´
	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente realiza una demostración con el aro, donde la hace girar con la cintura, luego entrega los aros a los niños. Cada niño debe de hacer girar el aro con su cintura y tratar de mantenerlo girando Al terminar la actividad la docente les pregunta ¿con que parte del cuerpo hicimos girar el aro? Se termina el juego cuando se culmina la hora 		
DESARROLLO	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se recuestan en el piso Luego inspiran profundamente por la nariz y exhalan poco a poco por la boca. 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		Los niños exponen sus dibujos, luego los niños comparten sus experiencias.		

Docente

Dirección

N°	SESION N° 13	INDICADOR	
	“JUGAMOS AL ULA ULA”	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura	
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		



SESIÓN DE APRENDIZAJE 14

“LANZAMOS PELOTAS”

I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos indiferenciadamente, y coordinación óculo-podal al utilizar distintos objetos o materiales en sus actividades cotidianas o de juego libre, como ensartar piezas pequeñas, abrir los envases de su lonchera, pelar algunas frutas como plátano o mandarina, intentar amarrar sus pasadores, caminar jugando a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio, etc., así como también al realizar distintos proyectos en sus representaciones gráfico-plásticas, según sus propios intereses.	Lanza la pelota hacia un objeto determinado	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos con los niños Les digo que vamos a jugar al tumba latas Luego se designan las normas de convivencia (Respetar los turnos de nuestros compañeros) Después se les explica las reglas del juego: <ol style="list-style-type: none"> Se sortea quien lanzará la pelota primero Cada niño tiene tres turnos Pierde si no puede tumbar las latas y será turno de otro niño 	<ul style="list-style-type: none"> 18 Latas 13 pelotas de trapo Hojas bond Radio USB 	45'
	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> Se arma tres torres de latas con los niños. Los niños estarán formados en filas de ocho en frente de cada una de las torres de lata Cada niño tendrá 3 pelotas Los niños van a lanzar las pelotas con su mano hacia las latas para tumbarlas, pero si no tumban las latas, será el turno del siguiente niño. El niño que tumba todas las latas después de haberla lanzado con la mano las pelotas en 3 turnos ganara el juego. Se termina el juego cuando realicen la actividad todos los niños 		
DESARROLLO	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se sientan en parejas cerrados los ojos Escuchamos música de relajación 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		la docente pregunta ¿les gustó el juego? ¿Cómo se llama el juego?, los niños responden y expresan sus opiniones		

Docente

Dirección

N°	SESION N° 14	INDICADOR	
	“LANZAMOS PELOTAS”	Lanza la pelota hacia un objeto determinado	
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 15
“JUGUEMOS A ESCONDERNOS”
I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, los objetos y sus pares por propia iniciativa, manteniendo el equilibrio y regulando la velocidad de sus movimientos, según sus intereses. Por ejemplo, salta con dos pies de diferentes maneras y desde diferentes alturas, puede alternar sus pasos al saltar o saltar en un pie, lanza e intenta atrapar objetos en el aire, etc. afirmando progresivamente sus posturas y desplazamientos, y la seguridad en sus movimientos.	Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos sentamos con los niños Les digo que vamos a jugar a las escondidas Luego se designan las normas de convivencia Después se les explica las reglas del juego. <ol style="list-style-type: none"> Se sortea quien buscará a los demás Luego se tapa los ojos con sus manos el niño que buscará a los demás, luego contará hasta 20 Los demás se esconden El primero que encuentre será el siguiente en buscar 	<ul style="list-style-type: none"> Hojas bond 	45'
	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> El niño escogido se queda junto a la docente y cuenta hasta 20 Los demás niños corren para esconderse en cualquier lugar dentro del patio. Al terminar de contar, el niño correrá y caminará para poder encontrar a sus compañeros, y cuando encuentre a uno o varios niños escondidos, ellos retornan al sitio de partida. El primer niño/a que fue encontrado será el encargado de buscar. Se termina el juego cuando se cumpla el tiempo 		
DESARROLLO	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se recuestan en el suelo Les indico que tensen y relajen distintas partes del cuerpo (manos, brazos, hombros)... 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		Exponen sus dibujos, luego comparten sus experiencias en el aula.		

Docente

Dirección



N°	SESION N° 15	INDICADOR Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos			
	“JUGUEMOS A ESCONDERNOS”	Realiza acciones motrices (correr) para buscar a sus compañeros escondidos		Realiza acciones motrices (caminar) para buscar a sus compañeros escondidos	
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR				
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE				
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO				
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA				
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE				
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN				
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE				
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI				
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR				
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE				
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA				
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA				
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT				
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA				
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA				
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA				
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL				
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM				
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD				
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY				
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY				
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL				
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO				
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY				

SESIÓN DE APRENDIZAJE 16

“JUGAMOS AL GATO Y AL RATÓN”

I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, los objetos y sus pares por propia iniciativa, manteniendo el equilibrio y regulando la velocidad de sus movimientos, según sus intereses. Por ejemplo, salta con dos pies de diferentes maneras y desde diferentes alturas, puede alternar sus pasos al saltar o saltar en un pie, lanza e intenta atrapar objetos en el aire, etc. afirmando progresivamente sus posturas y desplazamientos, y la	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> La docente da la bienvenida a los niños Les digo que vamos a jugar al gato y al ratón Luego establecemos las normas. Se seleccionan a los niños que serán el gato y el ratón Luego se les explica las reglas: <ol style="list-style-type: none"> Hacemos un círculo todos Luego el gato tratara de entrar Se acaba el juego cuando el gato atrape al ratón 	• Hojas bond	45'
	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<p>Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a una niña que será el ratón, se coloca dentro; y el otro niño será el gato, que estará afuera. Luego sigue este diálogo:</p> <p>El gato toca la puerta y dice: ¿Está el ratón? Si esta ¿Qué está haciendo? Está comiendo ¿A qué hora sale? A las 10 Talan 1, talan 2, talan 3, talan 4, talan 5, talan 6, talan 7, talan 8, talan 9, talan 10. ¿Está el ratón? Si esta ¿Qué está haciendo? Está durmiendo Entonces al no salir el ratón, el gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón, termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".</p>		
DESARROLLO	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
	CIERRE	Para finalizar les pregunto ¿les gusto el juego? los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través de sus dibujos.		

N°	SESION N° 16	INDICADOR: Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)					
	“ JUGAMOS AL GATO Y AL RATON ”	Corre en diferentes direcciones (derecha)		Corre en diferentes direcciones (izquierda)		Corre en diferentes direcciones (diagonal)	
	APELLIDOS Y NOMBRES						
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR						
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE						
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO						
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA						
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE						
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN						
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE						
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI						
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR						
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE						
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA						
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA						
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT						
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA						
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA						
16	NAUPAY ZVALETA, GAELA MARINA						
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL						
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM						
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD						
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY						
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY						
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL						
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO						
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY						

SESIÓN DE APRENDIZAJE 17
“LA PELOTA EN EL TÚNEL”
I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicadores	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos indiferenciadamente, y coordinación óculo-podal al utilizar distintos objetos o materiales en sus actividades cotidianas o de juego libre, como ensartar piezas pequeñas, abrir los envases de su lonchera, pelar algunas frutas como plátano o mandarina, intentar amarrar sus pasadores, caminar jugando a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio, etc., así como también al realizar distintos proyectos en sus representaciones gráfico-plásticas, según sus propios intereses.	Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ESTRATEGIAS /ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos sentamos con los niños, Les digo que vamos a jugar a “la pelota dentro del túnel” Luego establecemos la norma (Mantener el orden) 	<ul style="list-style-type: none"> 2 Pelotas Hojas bond Radio USB 	45´
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> Se forman dos equipos y se indica que se pongan en columnas Se les indicará a los niños que separen las piernas y se le entregará la pelota al niño de adelante El niño que este al inicio de la fila tendrá que pasar la pelota por debajo, hacia atrás por entre las piernas de sus compañeros, y el último niño en coger la pelota deberá correr hacia adelante y realizar la misma acción, hasta llegar al jugador que tiró por primera vez El equipo que termine primero será el ganador La docente felicita a los niños por su participación Se finaliza el juego cuando se termina el tiempo. 		
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se recuestan en el piso Se realiza la relajación con música suave y un tono de voz calmado y profundo. 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		La docente pregunta ¿Cómo se han sentido durante el juego? los niños responden y comparten sus experiencias sobre que les gustó más del juego.		

Docente

Dirección



N°	SESION N° 17	INDICADOR: Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero	
	“ LA PELOTA EN EL TÚNEL ”		
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 18
“LA ESTATUA”
I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicadores	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del tono, gestos, posturas, movimientos, ritmo y en el juego simbólico (de imitación o representación). Por ejemplo, podemos darnos cuenta a través de su tono cuando está molesto o tenso; o puede representar a través del juego una vivencia significativa que le generó mucho placer.	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música(lento)	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ESTRATEGIAS /ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos sentamos con los niños Les digo que vamos a jugar a la estatua Luego establecemos la norma (Respetar a nuestros compañeros) 	<ul style="list-style-type: none"> Usb Radio 	45´
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> Se les dirá a los niños que corran de un lado a otro deteniéndose cuando la profesora da una palmada y volviendo a correr cuando da dos Nos formamos en media luna y escuchamos las indicaciones. La docente explica que pondrá música y los niños deben de bailar, pero cuando pare la música, todos se quedan como estatuas Los niños empiezan a moverse al ritmo de la canción y cuando se detiene se quedan como estatuas en la posición en la que estaban. La docente los felicita por su participación. 		
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se recuestan en el piso Los niños inspiran y expulsan el aire de manera profunda y pausada 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		La docente pregunta ¿Cómo se han sentido? los niños responden y comparten sus experiencias		

Docente

Dirección



N°	SESION N° 18	INDICADOR: Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento)	
	“ LA ESTATUA ”		
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		



SESIÓN DE APRENDIZAJE 19

“MANTENIENDO EL EQUILIBRIO”

I. Datos Informativos.

I.E.I : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicadores	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, los objetos y sus pares por propia iniciativa, manteniendo el equilibrio y regulando la velocidad de sus movimientos, según sus intereses. Por ejemplo, salta con dos pies de diferentes maneras y desde diferentes alturas, puede alternar sus pasos al saltar o saltar en un pie, lanza e intenta atrapar objetos en el aire, etc. afirmando progresivamente sus posturas y desplazamientos, y la seguridad en sus movimientos.	Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso.	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Saludo a los niños Nos sentamos con los niños Les digo que vamos a jugar Luego establecemos las norma (Respetar a nuestros compañeros) 	<ul style="list-style-type: none"> 24 vasos con agua 2 mesas Hojas bond 	45'
	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> La docente forma a todos los niños en dos filas La docente los colocará frente a una línea curva que fue trazada en el piso con dirección a una mesa Se les indica que saldrán a participar los 2 primeros niños a la voz de la maestra. Luego el niño coge un vaso lleno de agua y lo traslada hacia la mesa que se encuentra en el otro extremo. Los niños deben de caminar sobre una línea curva manteniendo el equilibrio Ganará la fila que lleve correctamente el vaso y no bote el agua 		
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se recuestan en el suelo Les indico que tensen y relajen distintas partes del cuerpo (manos, brazos, hombros)... 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
CIERRE		Cuando se termine la actividad, la docente pregunta ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron?, los niños responden y comparten sus experiencias dialogando con sus compañeros sobre que les gustó más de la actividad.		

Docente

Dirección



N°	SESION N° 19	INDICADOR	
	“ MANTENIENDO EL EQUILIBRIO ”	Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		

SESIÓN DE APRENDIZAJE 20
“SEGUIMOS EL RITMO”
I. Datos Informativos.

I.E.I. : N° 011	Área: Psicomotricidad	Edad: 4 años
Profesora: Diana Flor Gonzales Justiniano	N° horas: 45 min	- Fecha :

II. Datos curriculares

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador	Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del tono, gestos, posturas, movimientos, ritmo y en el juego simbólico (de imitación o representación). Por ejemplo, podemos darnos cuenta a través de su tono cuando está molesto o tenso; o puede representar a través del juego una vivencia significativa que le generó mucho placer.	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (Rápido).	Lista de cotejo

III. Secuencia Didáctica

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> Nos sentamos con los niños Les digo que vamos a jugar a seguir el ritmo Luego establecemos la norma (Respetar a nuestros compañeros) 	<ul style="list-style-type: none"> Hojas bond Radio USB 	45'
	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> Se les dirá a los niños que corran de un lado a otro deteniéndose cuando la profesora da una palmada y volviendo a correr cuando da dos Nos formamos en media luna y escuchamos las indicaciones. La docente explica que pondrá música y los niños deben de bailar, pero cuando pare la música, todos se quedan como estatuas Los niños empiezan a moverse al ritmo de la canción y cuando se detiene se quedan como estatuas en la posición en la que estaban. La docente los felicita por su participación. 		
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> La maestra indicara que los niños se recuesten y pongan su mano sobre su vientre para que inhalen y exhalen y así lograr que relajen sus músculos. 		
	REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Les doy plastilina para que modelen y representen la experiencia 		
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta ¿Cómo se han sentido? los niños responden y comparten sus experiencias 		

Docente

Dirección



N°	SESION N° 20	INDICADOR: Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (Rápido).	
	“ SEGUIMOS EL RITMO ”		
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	ABAL PEREZ, JULIO CESAR		
2	ALCEDO ATACHAGUA, MARCELA ANGHIE		
3	APOLINARIO SANCHEZ, MARCERLO		
4	BALDEON MALPICA, ABIGAIL DANA		
5	BEJARANO ROFNER, MICHELLE		
6	CALDERON CAJAS, THIAGO RUBEN		
7	CALERO ORIHUELA, NAIARA NICOLLE		
8	CAMPOS CONTRERAS, LIAM YEREMI		
9	CARHUARICHA CALERO, EDGAR		
10	CENTERO BEJARANO, JAMILE		
11	ESTRADA DE LA CRUZ, ALEJANDRA		
12	FUSTER DELGADO, MAYTE VALESCA		
13	FUSTER FLORES, NARUMI SHARIT		
14	LOYOLA NAVARRO, MEGAN ISSA		
15	LOZADA MORENO, DANNA PAOLA		
16	NAUPAY ZAVALETA, GAELA MARINA		
17	NAVARRO MARCELO, NAGUIZA SIREL		
18	NOLASCO RIVERA, ATHOR JIMM		
19	PALOMINO VERAMENDI, JEFF EDUARD		
20	RODRIGUEZ TARAZONA, ANYELY		
21	SANTOS VERDE, ARELYZ SANHORY		
22	TOLEDO LIÑAN, STAYSI KRISTEL		
23	VALDERRAMA DELGADO, FABRICIO ARTURO		
24	VELAZCO CERVANTES, AUSTIN YUAWY		

UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la Investigación:

Los juegos Tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E. I.N.O.I. Amarillo - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres

TUYA BERRIO, JUAN

Cargo o institución donde labora

UDH

Nombre del Instrumento de Evaluación

PRE TEST

Teléfono

942659378

Lugar y fecha

HUANUCO, 16/05/19

Autor del Instrumento

:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, *16* de *mayo* de 2019

Firma del experto

DNI *22401448*

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:

Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay

UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INSTITUTO DE INVESTIGACION

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación:

Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.-I N° 011 Amalia - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *TUYA BERRIO, JUSAI*
 Cargo o Institución donde labora : *UDH*
 Nombre del Instrumento de Evaluación : *POST TEST*
 Teléfono : *962659378*
 Lugar y fecha : *HUANUCO, 16/05/19*
 Autor del Instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, *16* de *Mayo* de 2019

[Firma]
 Firma del experto
 DNI *72407448*

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:
Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.-I N° 011 Amauliz - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : THYS BERNI, JUAN
Cargo o Institución donde labora : UDH
Nombre del instrumento de Evaluación : SESIONES
Teléfono : 962659378
Lugar y fecha : HUÁNUCO, 16/05/19
Autor del instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

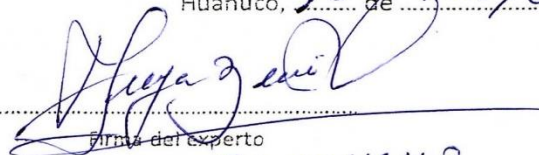
Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Área	✓	
	Organizador	✓	
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Actitud.	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 16 de mayo de 2019



Firma del experto

DNI 22401448

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:

Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



INSTITUTO DE INVESTIGACION

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: *Los Juegos Tradicionales para mejorar la
Motricidad gruesa en niños de 4 años del I.E. Olla Amarilla.*

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres

Cargo o Institución donde labora

Nombre del Instrumento de Evaluación

Teléfono

Lugar y fecha

Autor del Instrumento

*Delgado y Manzano, José Manuel.
Docente.
Sesiones de aprendizaje.
96 261 80 21
Huanuco, 28 de Mayo de 2019.*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Área	✓	
	Organizador	✓	
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Actitud.	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huanuco, 28 de Mayo de 2019

Firma del experto

DNI 22420730

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:

Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay

UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INSTITUTO DE INVESTIGACION

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la investigación:

Los Juegos Tradicionales para mejorar la Motricidad Gruesa en niños de 4 años de M. E. N. 011 - Amaris - Huanuco.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres

Delgado y Mauzauo, José Manuel.

Cargo o Institución donde labora

Docente

Nombre del Instrumento de Evaluación

Post test.

Teléfono

96 2618021

Lugar y fecha

Huanuco, 28 de Mayo de 2019

Autor del Instrumento

:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se esta utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huanuco, *28* de *Mayo* de 2019

Firma del experto

DNI *22420730*

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:

Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay

UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INSTITUTO DE INVESTIGACION

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación:

Los Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños 4 años en la I.E. 011, Amonilis - Huanuco.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres

Delgado y Mansano, José Manuel.

Cargo o institución donde labora

Docente

Nombre del Instrumento de Evaluación

Pre test

Teléfono

962618021

Lugar y fecha

Huanuco, 28 de Mayo de 2019.

Autor del Instrumento

:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metodología	La estrategia que se esta utilizando responde al propósito de la investigación	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

III. OPINION GENERAL DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huanuco, *28* de *Mayo* de 2019

Firma del experto

DNI *22420730*

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:

Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



INSTITUTO DE INVESTIGACION

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación:

Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 011 Amarilla - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres

Pajuelo Garay, Paola

Cargo o Institución donde labora

PH. Docente

Nombre del Instrumento de Evaluación

Pre test

Teléfono

962976464

Lugar y fecha

13/05/2019

Autor del Instrumento

:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 13 de mayo de 2019

Firma del experto

DNI 22521771

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:

Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la Investigación:

Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilla - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres

: Pajuelo Garay Puole

Cargo o institución donde labora

: Docente - UCH

Nombre del Instrumento de Evaluación

: Post test

Teléfono

: 962976464

Lugar y fecha

: 13/05/19

Autor del Instrumento

:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 13 de mayo de 2019

Firma del experto

DNI 22521771

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:

Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay



UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



INSTITUTO DE INVESTIGACION

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: Los juegos Tradicionales para mejorar la metricidad...
guía en los niños de 4 años en la I.E.I N°011 Amarilla - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres

: Papelo Garay, Paola

Cargo o institución donde labora

: UCH - docente

Nombre del Instrumento de Evaluación

: Sesiones

Teléfono

: 962976464

Lugar y fecha

: 13-5-2019

Autor del Instrumento

:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	/	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	/	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	/	
Ficha de Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	/	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	/	
	Área	/	
	Organizador	/	
	Competencia	/	
	Capacidad	/	
	Actitud.	/	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 13 de mayo de 2019

Firma del experto

DNI: 2252971

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:

Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

(IX CICLO)

Título de la investigación: *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis - 2018*

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y nombres : *Pumayauri de la Torre Laddy*
Cargo o institución donde labora : *Docente de Practicas*
Nombre del instrumento de Evaluación : *Sesiones*
Teléfono :
Lugar y fecha : *Huánuco, 10 de Junio de 2019*
Autor del instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	/	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	/	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	/	
Ficha de Evaluación-Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	/	
Aspectos curriculares	Existe secuencia lógica:	/	
	Competencia	/	
	Capacidad	/	
	Desempeño	/	
	Indicador	/	

III. OPINIÓN GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIÉN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, *10* de *Junio* de 2019

Firma del experto
BNI

Dirección del instituto
de investigación

Responsable:
Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay

UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INSTITUTO DE INVESTIGACION

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación:

Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 011 Anasilla - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Pumayauri de la Torre Laddy*
 Cargo o institución donde labora : *Docente de Practicas*
 Nombre del Instrumento de Evaluación : *Post test*
 Teléfono :
 Lugar y fecha : *Huánuco, 10 de Junio de 2019*
 Autor del Instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	/	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	/	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	/	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	/	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	/	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	/	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	/	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	/	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	/	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	/	

III. OPINION GENERAL DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, *10* de *Junio* de 2019

Firma del experto
DNI

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:
Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay

UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INSTITUTO DE INVESTIGACION

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la investigación:

Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I. 011 Amisuliz - 2018

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Pumayuni de la Torre Laddy*
Cargo o institución donde labora : *Docente de Practicas*
Nombre del Instrumento de Evaluación : *Pre test*
Teléfono :
Lugar y fecha : *Huánuco, 10 de Junio del 2019*
Autor del Instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	/	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	/	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	/	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	/	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	/	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	/	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	/	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	/	
Metodología	La estrategia que se esta utilizando responde al propósito de la investigación	/	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	/	

III. OPINION GENERAL DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, *10* de *Junio* de 2019

Firma del experto
DNI

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:
Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay

UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INSTITUTO DE INVESTIGACION

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación:

Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I. N.º 011 Amátila - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Huaynotes Trinidad, Andrés Alejandro.
 Cargo o Institución donde labora : UDH
 Nombre del Instrumento de Evaluación : POST TEST
 Teléfono : 962679055
 Lugar y fecha : HUANUCO, 18/05/19
 Autor del Instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se esta utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 18 de MAYO de 2019

Firma del experto
DNI 80787608

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:
Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



INSTITUTO DE INVESTIGACION

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 011 Amalú - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Huaynates Trinidad, Andrés Alejandro
Cargo o Institución donde labora : UDH
Nombre del instrumento de Evaluación : SESIONES
Teléfono : 962679055
Lugar y fecha : HUÁNUCO, 18/05/19
Autor del Instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	✓	
	Área	✓	
	Organizador	✓	
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Actitud.	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 18 de MAYO de 2019

Firma del experto

DN: 80187609

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:
Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay

UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INSTITUTO DE INVESTIGACION

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la investigación:

Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 011 Amarilla - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Huaynates Trinidad, Andrés Alejandro.*
 Cargo o institución donde labora : *LDH*
 Nombre del Instrumento de Evaluación : *PRE TEST*
 Teléfono : *962679055*
 Lugar y fecha : *HUÁNUCO, 18/05/19*
 Autor del instrumento :


II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, *18* de *MAYO* de 2019


 Firma del experto
 DNI *80187608*

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:
Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.F.I N° 014 Amáulio - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : GONZALES CONTRERAS, ROLDO
 Cargo o institución donde labora : I.F.I N° 014
 Nombre del Instrumento de Evaluación : SESIONES DE APRENDIZAJE
 Teléfono : 942157050
 Lugar y fecha : HUÁNUCO 18 DE MAYO DE 2019
 Autor del Instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Área	✓	
	Organizador	✓	
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Actitud.	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

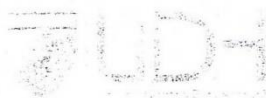
V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 18 de MAYO de 2019


 Firma del experto
 DNI: 04074698

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:
Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la Investigación:

Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 011 Amalilis - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : BONENES CONTRERAS, ROCIO
Cargo o Institución donde labora : I.E.I. N° 011
Nombre del Instrumento de Evaluación : POST TEST
Teléfono : 942157050
Lugar y fecha : HUÁNUCO 18 DE MAYO DE 2019
Autor del Instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 18 de MAYO de 2019

Firma del experto
DNI 04074698

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:
Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la Investigación:

Los juegos tradicionales para mejorar la motivación gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis - 2019

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : CONALES CONTRERAS, ROCIO
Cargo o Institución donde labora : I.E.I N° 011
Nombre del Instrumento de Evaluación : PKC TEST
Teléfono : 942157050
Lugar y fecha : HUÁNUCO 18 DE MAYO DE 2019
Autor del Instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

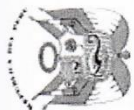
Huánuco, 18 de MAYO de 2019

Firma del experto

DNI 04074698

Dirección del Instituto
de Investigación

Responsable:
Mg. Paola Elizabeth Pajuelo Garay



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica											
Número y/o Nombre				Gestión ⁽⁷⁾		PGD		Inicio	11/03/2019	Fin	20/12/2019	Dpto.	HUÁNUCO												
Código Modular		0 3 6 2 9 0 5		Característica ⁽⁴⁾		-		Datos del Estudiante					Prov.	HUÁNUCO											
Resolución de Creación N°		R.D.N° 001061-11-08-1978		Forma ⁽⁶⁾		Esc							Dist.	AMARILIS											
Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		Grado/Edad ⁽²⁾		4		Sección ⁽⁸⁾							Centro Poblado												
Modalidad ⁽²⁾		EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)		CLAVES							PAUCARBAMBA												
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)														Fecha de Nacimiento											
														Año		Mes		Día							
														Sexo H/M		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		País ⁽¹¹⁾		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua Materna ⁽¹²⁾	
N° Orden		N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾												Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾		Código Modular		Número y/o Nombre - RJRD							
1	D.N.I. 7.8.9.0.9.7.0.4	ABAL PEREZ, Julio César												H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 3 9 5 8 2 1	SAN VICENTE DE LA BARQUERA	
2	D.N.I. 7.8.6.0.2.2.5.3	ALCEDO ATACHAGUA, Marcela Angélie Rubi												M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
3	D.N.I. 8.1.4.6.4.6.5.7	APOLINARIO SANCHEZ, Marcelo Shamir												H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
4	D.N.I. 7.8.9.1.0.0.3.7	BALDEON MALPICA, Abigail Dana Katherine												M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 7 5 1 0 7 2	SAN MARCOS DE COUENDO	
5	D.N.I. 9.0.6.9.7.2.1.6	BEJARANO ROFNER, Michelle Alondra												M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
6	D.N.I. 7.8.5.7.5.4.5.2	CALDERON CAJAS, Thiago Ruben												H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
7	D.N.I. 7.8.6.0.1.8.9.6	CALERO ORIHUELA, Naiara Nicole Nancy												M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
8	D.N.I. 8.1.3.0.8.9.4.1	CAMPOS CONTRERAS, Liam Yeremi												H	RE	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	1 7 4 0 2 1 6	M DULCE HOGAR	
9	D.N.I. 8.1.4.3.8.5.4.4	CARHUARICA CALERO, Edgar Thiago												H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 2 4 6 8 3	WINNER COLLEGE	
10	D.N.I. 8.1.4.5.6.7.4.2	CENTENO BEJARANO, Jamile Mayte												M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
11	D.N.I. 7.8.6.7.8.8.6.1	ESTRADA DE LA CRUZ, Alejandra Carolina												M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
12	D.N.I. 7.8.6.3.1.7.4.8	FUSTER DELGADO, Mayte Valesca												M	P	P	SI	SI	C	NO	SE	SI	1 2 4 6 8 3	WINNER COLLEGE	
13	D.N.I. 7.8.9.5.1.6.4.3	FUSTER FLORES, Natumi Sharit												M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
14	D.N.I. 7.8.7.9.3.8.5.1	LOYOLA NAVARRO, Meagan Issa												M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
15	D.N.I. 7.8.8.6.6.9.5.8	LOZADA MORENO, Danna Paola												M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
16	D.N.I. 7.8.8.1.9.3.7.8	NAUPAY ZAVALETA, Gaela Marina												M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
17	D.N.I. 8.1.4.5.6.7.6.0	NOLASCO RIVERA, Althor Jimm												H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
18	D.N.I. 8.1.2.7.2.4.1.4	PALOMINO VERAMENDI, Jeff Eduard												H	P	P	SI	SI	Q	C	NO	S	0 5 1 0 0 5 7	687	
19	D.N.I. 8.1.5.8.9.6.8.5	RIVERA BURNEO, Leysi Magdye												M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
20	D.N.I. 7.8.9.2.7.5.7.8	RODRIGUEZ TARAZONA, Anyel Maritthe												M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
21	D.N.I. 7.8.9.9.4.2.7.5	SANTOS VERDE, Arely Sahory												M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			


- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (NI) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
- (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
- (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6)
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6
En el caso de EBA: No registrar grados, sino edades (E) o grados (Pr), (solo EBA)
- (4) Característ. : Primaria, (U) Univalente, (PM) Polivalente Multigrado y (PC) Polivalente Completo.
- (5) Forma : (Eso) Escolarizado, (NoEso) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
- (6) Sección : A.B.C., Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gestión : (PGD) Pile de gestión directa (PGP) Pile de Gestión Privada, (PR) Privada
- (8) Programa : (PBN) PEBANA - Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, (PBA) PEBANA - Prog. de Educ. Básica Alter. de Jóvenes y Adultos, (PBP) PEBANA - Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes y Jóvenes y Adultos.
- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
- (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro
- (15) IE de procedencia : En caso de no haber discapacidad, dejar en blanco
- (16) Nº de DNI o Cod. Del : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa. El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I. Est.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Código Modular	Número y/o Nombre - R/JRD		
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matricula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾			Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾
22	D.N.I. 1 7 9 0 3 8 9 5 2	VALDERRAMA DELGADO, Fabricio Arturo	28	03	2015	H	P	P	P	P	SI	SI	C	C	NO	NO	SP	SI	
23	D.N.I. 1 8 1 6 2 0 7 1 3	ZUASNABAR MONTERO, Salvador Rafik	15	09	2014	H	P	P	P	P	SI	NO	C	C	NO	NO	SP	SI	
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	9
Mujeres	14
Total	23


GONZALES CONTRERAS, Rocio Del Pilar
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma




GONZALES CONTRERAS, Rocio Del Pilar
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
012_2019	19	04	2019



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Información Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/sintra> (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0622-2013-ED). La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

[illegible][illegible]



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica					
Número y/o Nombre		011		Gestión ⁽⁷⁾		PGD		Inicio		11/03/2019		Fin		20/12/2019		Dpto.		HUÁNUCO	
Código Modular		0 1 3 6 2 9 1 0 5		Característica ⁽⁴⁾		Programa ⁽⁶⁾		-		-		-		-		HUÁNUCO		HUÁNUCO	
Resolución de Creación N°		R.D.N° 001061-11-08-1978		Forma ⁽⁶⁾		Esc		-		-		-		-		-		-	
Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		Grado/Edad ⁽³⁾		4		Sección ⁽⁵⁾		-		-		-		-		-		-	
Modalidad ⁽²⁾		EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)		ORQUIDIAS		-		-		-		-		-		-	

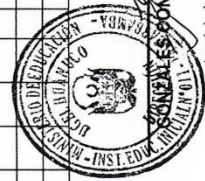
[illegible]

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

[illegible][illegible]

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
			Día	Mes	Año		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		



[Firma]
PARRA TELLO, Zoila Daria
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

[Firma]
SONIA ESPINOSA CONTRERAS, Rocio Del Pilar
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Resumen	
Hombres	10
Mujeres	9
Total	19

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
012-2019	19	04	2019